掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.145

特快专递
MHP3
抢先试玩报告

卷首特报
荒野流转
记Level-5新作发布会

专题企划
星光依旧灿烂
超级马里奥兄弟
25周年纪念专题

研究中心
黑豹 如龙新章
大神传 小小太阳

攻略透解
王国之心 编码重制版
核石之王

口袋光环
轻音少女 放学后的演奏会
小编五人联机全连视频

电子音像出版社

五花八门

www.i5h8m.com



掌 机 王 电 子 版 补 完 计 划

北通
BETOP


无线技术


环保科技


智能技术


精巧设计

轻松源于专业

MVP

北通MVP系列，只为优质玩家而设。造型精巧，集无线技术、智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！



北通MVP球王2

无线手柄 型号：BTP-2269

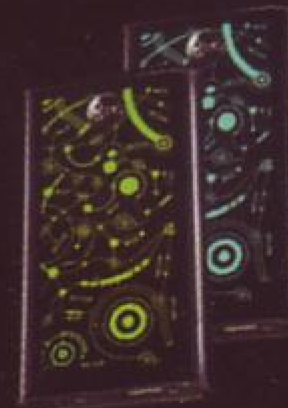
- 无线零延迟手柄
- 6轴加速感应
- 内置锂电池40小时续航
- 适合PS3主机及游戏



北通MVP特洛伊

无线手柄 型号：BTP-2276

- 无线零延迟手柄
- 柔和弹力方向键
- 智能省电控制
- 适合PS3主机及游戏



北通MVP动力堡垒

多用外挂充电电池 型号:BTP-6387

- USB & PSP双供电接口
- 多用外挂电池
- 智能省电开关
- 2600毫安聚合物锂电

北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://betoppz.mall.taobao.com
服务热线：400 6754 30
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

本辑 特别关注

P61 专题企划



星光依旧灿烂

——《超级马里奥兄弟》25周年纪念专题

攻略透解 P72



NDS

王国之心 编码重制版

给我九块石头，就能拯救世界！

攻略透解 P82



核石之王 PSP

系统详解
流程攻略

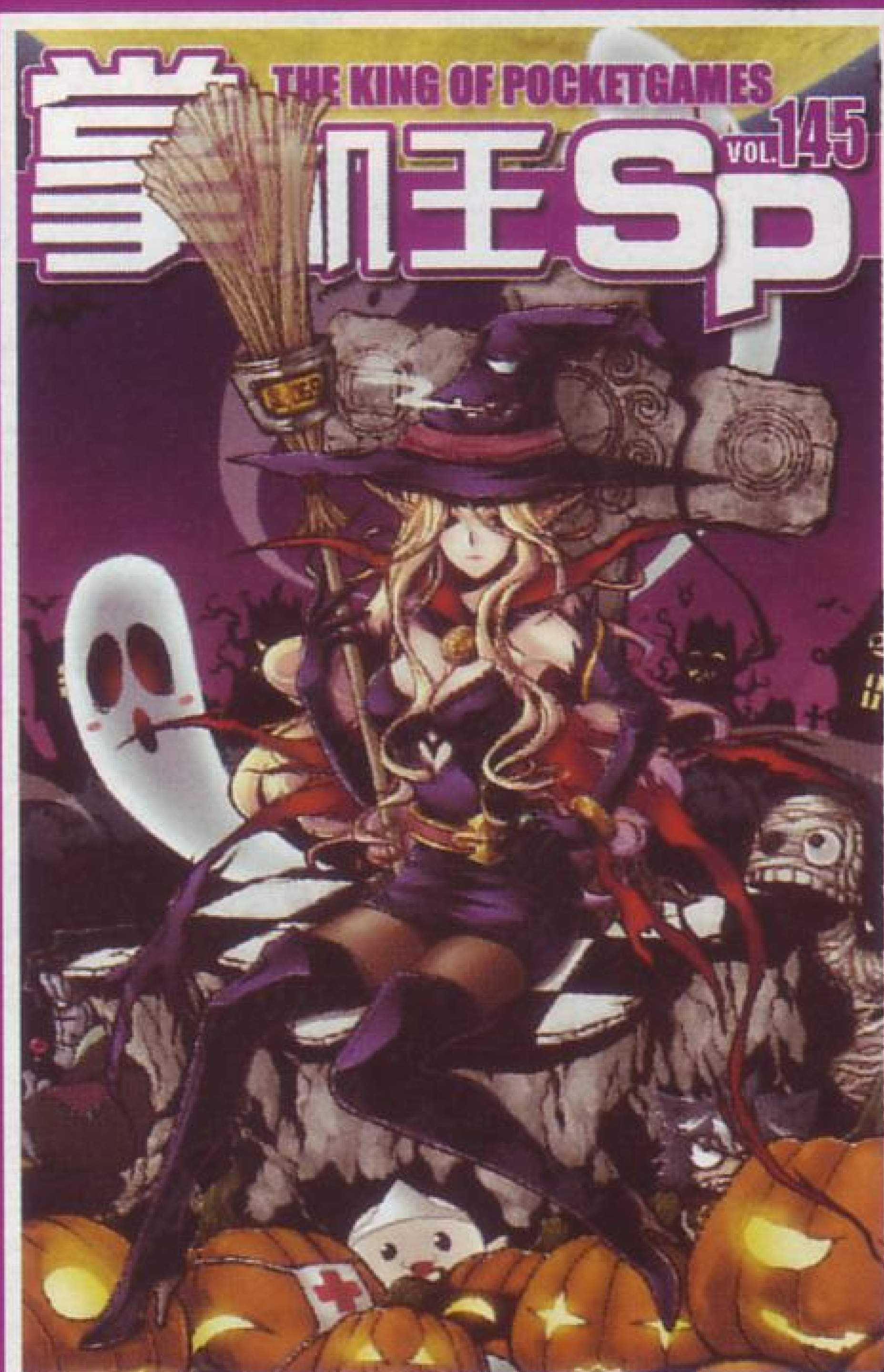
卷首语

随着钟意的游戏发售日临近，那种迫切的心情必然与日剧增，能偷跑当然是件令人高兴的事，但是如《战神 斯巴达幽灵》这样提前了一周的偷跑还真是不多见。不管怎样，能玩上就是件幸福的事。年底两个月又是大作连连的丰收时段，请大家在适合积蓄能量的冬季多进行体能储备，迎接大作纷涌而至的洗礼吧！

伊娃

CONTENTS

掌机王SP VOL.145



封面画师：MILK

封面设计：紫血猗

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年11月第一版
印　　次：2010年11月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年11月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-519-2

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.



攻略透解

研究中心

玩转PSP

玩转NDS

市场动态

掌机王自由谈

专区地带

掌门人

其他

游戏索引

NDS

PSP

3DS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	说明
ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	说明
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2010年11月30日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第147辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



2名 北通MVP动力堡垒（世界杯版）


2名 北通动力堡垒（迷你版）


1名 北通动力堡垒

三等奖


1名 北通魔方炫音线控耳麦


1名 北通中国风PSP晶透水晶盒


1名 北通中国风保护胶套


1名 北通中国风NDSi晶透水晶盒


1名 北通中国风NDSi炫彩水晶盒


1名 北通PSP色差线

《掌机王SP》第143辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
天津市	李曈
上海市	刘佳仪
厦门市	柳智勇
徐州市	宋硕
珠海市	吴嘉源
武汉市	肖骏

三等奖 6名 掌机周边



城市	姓名
北京市	陈先帅
乌鲁木齐市	黎翔
邯郸市	宋金东
丹阳市	徐丹惠
韶关市	张飞
哈尔滨市	张宏伟

二等奖 5名 北通动力堡垒



城市	姓名
长春市	卢盟
南宁市	卢尚拓
台州市	沈华强
郑州市	王豪
鞍山市	魏东明

《掌机王SP》第143辑DVD问答—中奖名单

答案：A

3名



城市	姓名
玉林市	陈海松
宜兴市	李鑫宇
沈阳市	李原宇




注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

TGS纪念品中奖名单

《二之国》主题购物袋 2名

上海市 王琴
铁岭市 顾联

《怪物猎人 携带版 3rd》主题购物袋 2名

广州市 林子博
广州市 张锴

游戏橘子TGS特制购物袋 3名

广州市 黄雨曦
哈尔滨市 朱思远
北京市 辛承茗

《战场的女武神3》主题文件夹 1名

南昌市 陈雨泽

《逆转检察官2》主题挂饰 1名

佛山市 次登加措

Irem游戏主题明信片 1名

南京市 陈绍楠

《怪物猎人 携带版 3rd》主题清凉扇 3名

锦州市 贺宇星
昆明市 刘宇诚
温岭市 林亚琛

《怪物猎人 携带版 3rd》主题挂饰 2名

福州市 张鑫雨
玉林市 杨阳

《英雄传说 零之轨迹》主题清凉扇 3名

苏州市 陈丰汇
常熟市 王轶可
重庆市 杨浩楠

Capcom TGS展出游戏主题贴纸 2名

嘉善市 魏昕煜
哈尔滨市 艾禹同

荒野流转

——记Level-5新作发布会



文 胧月 美编 Juxi

卷首特报 Introduction Specially Report

这么比方也许并不恰当，现在日本游戏业的总体情况的确令我想到一百五十年前这个国家所处的历史时期。当然了，游戏是一种娱乐，且勉强算得上是一门艺术，旧有古典的美丽，新有潮流的魅力，不能笼统地把红海打成保守派、蓝海捧成革命派，不过致命的弱点是无论如何也不能忽略的。

其一是技术力上的落后，当SE的美工们还在孜孜不倦地用贴图来打造日厂所谓的“最佳画面”时，欧美公司强大的图像引擎已经能轻松而高质地完成令人咋舌的即时演算。纵然是Capcom这家日厂里的技术领头羊，在面临越来越多的欧美大作时也难免有“黑船来航”的危机感。

再者就是日厂的游戏制作理念仿佛已经被市场给扭歪了，除了任天堂、索尼（SCE）、Capcom、Level-5等极少厂商外，其他公司的产品呈现出强烈的世袭感和既视感（dejavu）。经常听到玩家抱怨：“光荣是不是就知道《无双》了啊？”“SE只有《FF》、《DQ》以及一大堆复刻冷饭。”事实上，笔者也倾向于相信这些厂商并不是混吃等死的市井混混，不是它们不想出原创游戏，而是做出的原创游戏纵然素质优秀，也只能落得惨淡的收场，MMV的《胧村正》就是极好的例子，所以人家又老老实实地回去做《牧场物语》了。

任天堂的成功可谓多年积累的经验和实力使然，卧薪尝胆后显露出大落大起的霸王相；索尼尽管近年连连碰壁，但整个集团资本雄厚，又常得贵人相助，硬件和软件均还算过得去；Capcom擅长培养自己作品里的新贵族，新老一堂，济济生辉；至于这最后要说到的Level-5，委实是朵业界奇葩。四年前，这家公司不过还是个给SE打工的外包小厂，独立后从理应蹒跚的第一步开始，就走得无比顺利——《雷顿教授》的系列第一作迄今全球销量已超越370万，全系列销量接近1000万；在Konami的《WE》日渐走下坡路时，看起来颇童稚的“《雷电十一人》系列”却百万百万地热卖。不仅如此，《纸盒战机》、《幻想生活》、《二之国》、《时间旅人》等尚未发售的原创大作一字排开，随便哪个都不像粗制滥造，待昔日差遣它的老东家们刚刚回过神，看到的已经是或即将成为掌机界最具影响力第三方的Level-5了。

2010年10月19日，Level-5的新作发表会在东京品川区成功举行。该发表会不仅把之前公布过的数款大作全面提上宣传日程，还公布了《雷顿教授VS逆转裁判》、《时间旅人》等全新作品，下面就请跟随本次报道来一睹它们的魅力。

二之国 漆黑的魔导士

NDS
二ノ国 漆黒の魔导士
RPG 预定2010年12月9日

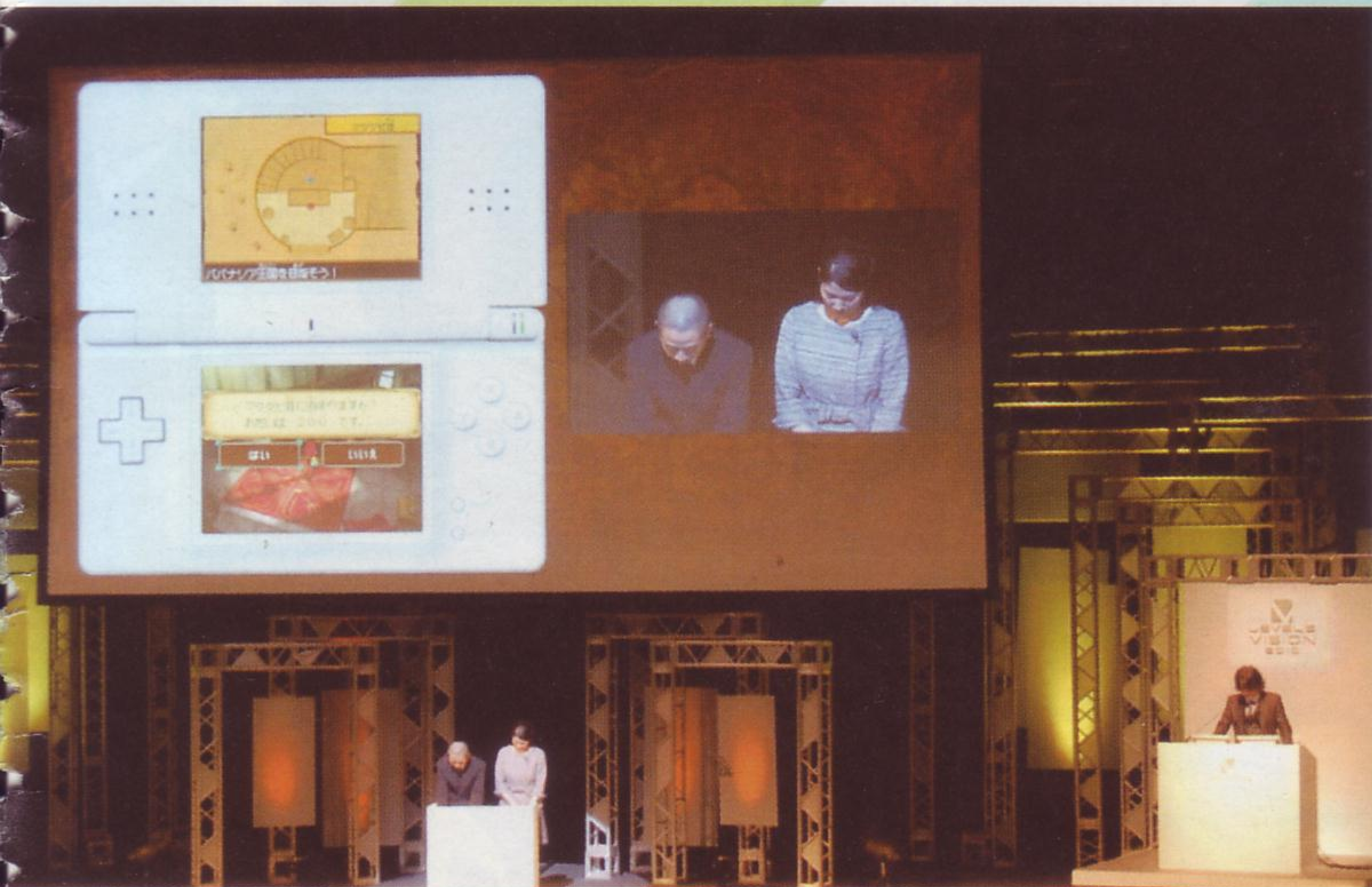


《漆黑的魔导士》是《二之国》作品群中登陆NDS的版本，讲述欧利瓦在失去母亲后前往不同于现实世界的“二之国”中冒险的故事。游戏的动画演出由负责过宫崎骏大师多部名作的吉卜力工作室操刀，童话风格浓厚；角色的声优则按该社的惯例，邀请到多部未华子、长泽雅美、大泉洋等人气演员前来担当。有了以上包装，本作在尚未公布系统之际就吸引了足够强烈的视线，这是Level-5为商之道的高明之处。



接下来我们看游戏本身。《漆黑的魔导士》在剧情上相当正统，从世界观到故事发展都传达出强烈的“冒险”气息。“魔法”作为游戏的关键词，担当剧情和解谜的双重重任，玩家要在流程中利用触控笔绘制符号，发动性能各异的魔法。而Level-5早就悟到“收集”、“养成”和“交流”是游戏大卖的关键因素，心之战士的收集和养成正是游戏的中核。心之战士相当于普通RPG中的“怪物”概念，不过玩家可以将其收为己用并培养，让其战斗力逐步进化。通过NDS的无线通信机能还能实现朋友间的对战，颇有《口袋妖怪》和《勇者斗恶龙 怪兽统领者》的感觉。





此次发布会上公布了本作的另一个全新系统——“旅行蛋”。旅行蛋必须要开启游戏的邂逅通信模式，当两名玩家现实中擦身而过时可完成旅行蛋的交换。获得旅行蛋的玩家可选择是否将其打破，或继续同其他人交换下去。打破旅行蛋须消耗专门的“蛋点”，从中能获得稀有道具、心之战士等收集要素。

雷顿教授与奇迹的假面

3DS　レイトン教授と奇迹の假面

AVG　预定2011年春

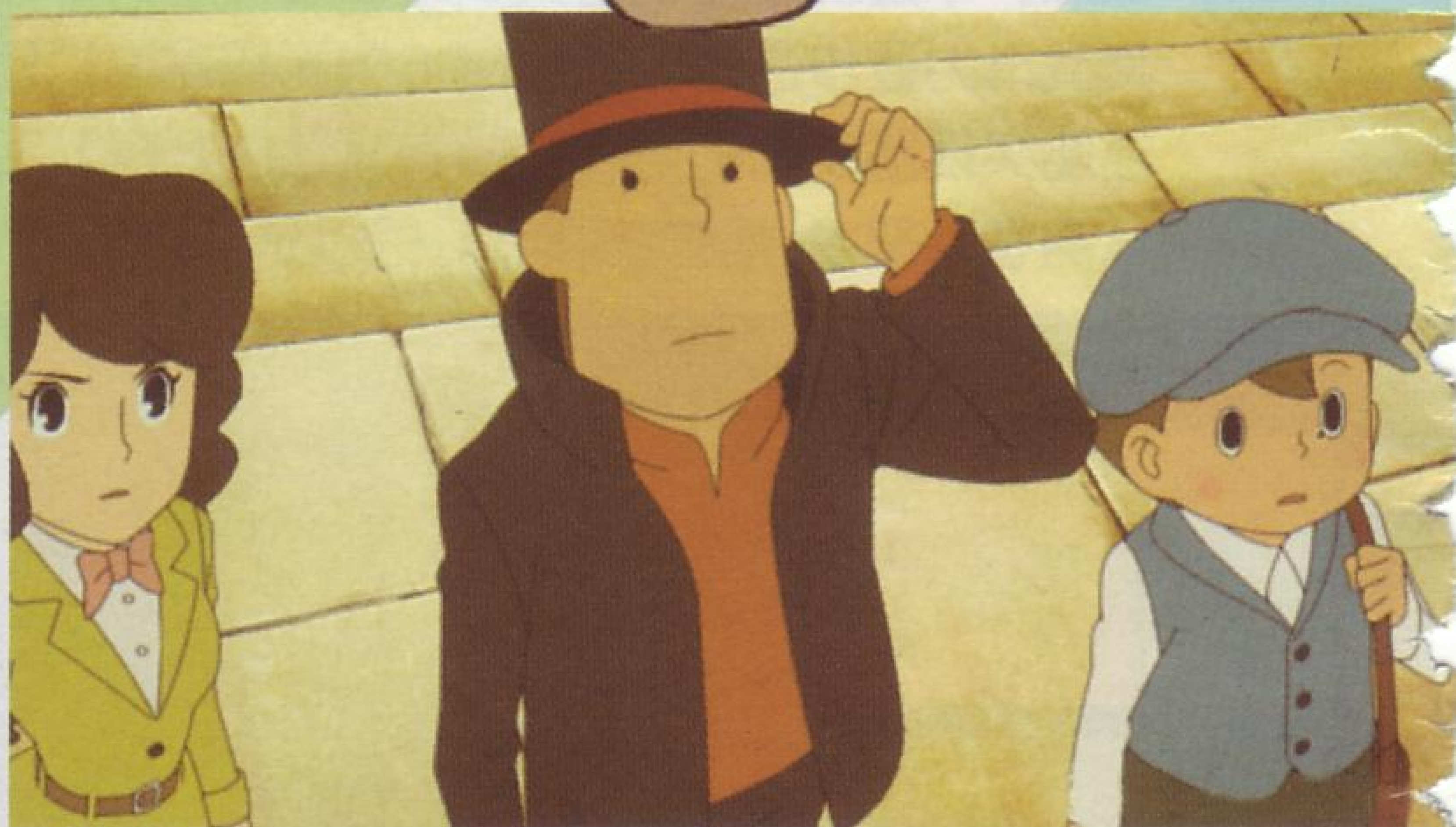
继《二之国》后登场的是《雷顿教授与奇迹的假面》。这是“《雷顿教授》系列”的第五作，隶属第二个三部曲，也是系列首次登陆NDS以外的平台。日野晃博强调“这次要展现出一个完全不同的雷顿教授”，而在发表会的宣传影像里也的确出现了高中生时代的年轻雷顿。日野说的“完全不同”究竟是个文字游戏，还是真真正正地展现出与以往不同的另类面貌？让我们拭目以待。

游戏中的谜题依然由多湖辉监修，多湖表示“解谜新次元”将是本作中的谜题关键词，推测该所谓的“新次元”应该与3DS的立体成像有关。不仅正篇流程里收录了大量新谜题，在游戏发售后的一年里，官方还将一天不缺地提供“日刊谜题通信”的谜题下载服务。日野自豪地宣称：“这种配信方式在掌机游戏历史上是前无古人的。”

随后的试玩由于是在会场的大屏幕上进行，很遗憾无法见识到3D效果。不过雷顿教授和少年卢克由于采用了动作捕捉技术，因此其一举一动都显得真实自然。即使成像变成3D，《雷顿》一贯的悠扬风格依旧得到了完全保留。











カノン
もちろん！
円堂の名をつぐ者なら当然でしょ！

バダップ
…オレたちは 鬼だ。
人間はおろかすべてを食らう
…鬼だ。

雷电十一人3 向世界挑战 奥伽

NDS	イナズマイレブン3 世界への挑战！！ ジ・オーガ	
	RPG	预定2010月12月16日

在《奇迹的假面》后展示的是与“《雷顿》系列”并为“Level-5双璧”的《雷电十一人》最新作——《雷电十一人3 向世界挑战 奥伽》。从名字可以看出这并非完全新作，而是3代的加强版。本作将会跟预定12月23日上映的剧场版《剧场版 雷电十一人 最强军团奥迦来袭》联动，在剧情上有所互补。新的强敌奥迦军团会成为再度矗立于“雷电日本”面前的前所未有的强敌。





《纸盒战机》是这次Level-5宣传的惟一一款PSP游戏，日野晃博表示，厂商为本作制定的最大战略便是“模型、游戏、漫画和动画等多种媒体的同时交叉辐射”。PSP版为一款RPG，游戏里的孩子们将使用自己组装出的小型战机“LBX”对战。通过各种方法收集新的LBX，并利用部件强化是游戏最为耐玩的地方。

首先公开的是动画版的宣传影像，一、二两话的剧本由日野本人亲自负责。紧接动画版公布的是由Bandai制作的模型“LBX Achilleus”和游戏版的宣传影像，游戏将同捆模型“AX-00”出售，该同捆模型并非预约或抢购特典，而是人手有份。据透露，同捆的模型并不会单独出售。











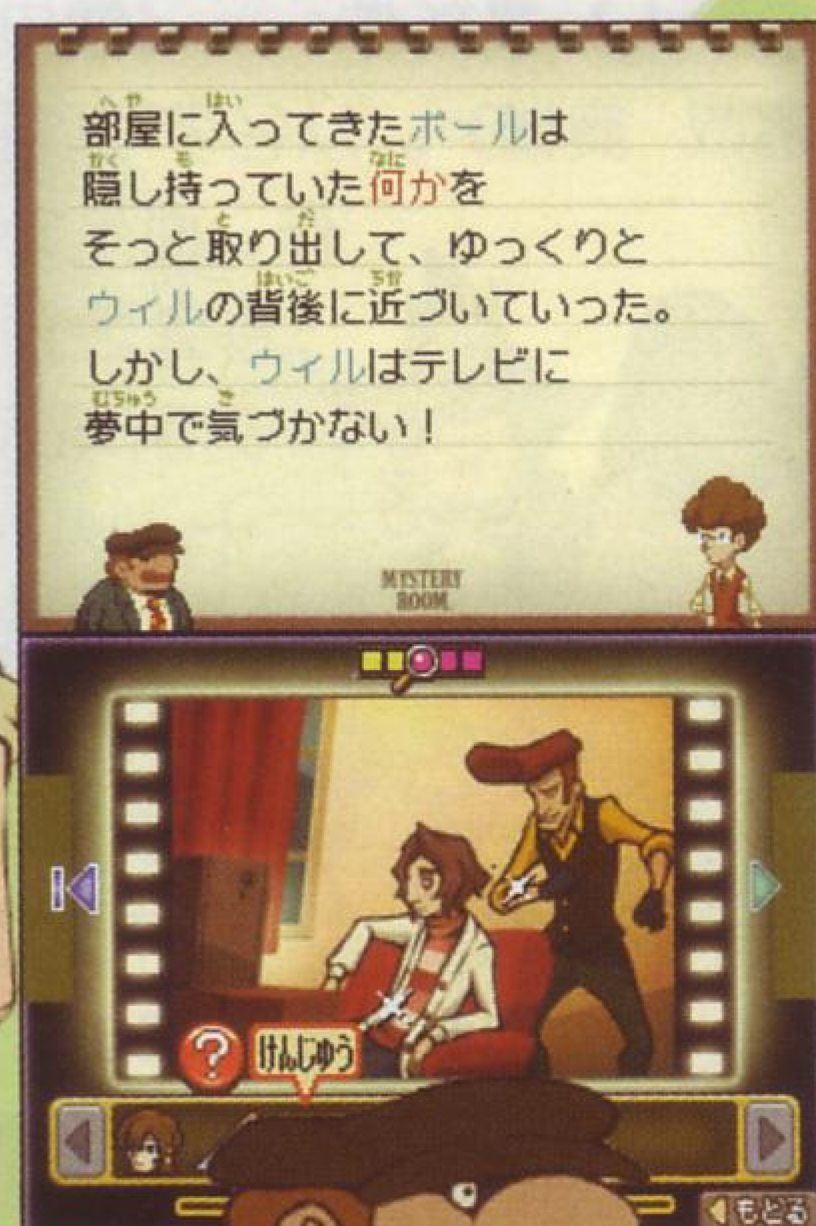
纸盒战机

PSP
ダンボール战机
RPG 预定2011年3月17日

神秘屋

NDS
ミステリールーム
AVG 预定2011年春





《神秘屋》是一款解谜推理类游戏，是Level-5“ATAMANIA系列”的第三作。第一作和第二作分别为《多胡辉的头脑体操第一集 解谜环球旅行》和《斯隆与马克海尔的谜之物语》。和前两作不同的是，《神秘屋》中的谜题并非从既有书刊中摘取，而是完全原创的。游戏讲述波乔和斯莱这两名搜查官把自己关在“最终调查室”内，推理诸多看似无解的案件，并互相交换意见、辩论，让事件得以解决。日野透露，本作的主题是“两人的假说能通往真相之门吗”，这种所谓的“空想推理游戏”是至今为止的侦探类游戏都未曾尝试过的。

大屏幕上揭示了本作的大致系统，玩家需要把获得的线索标记经过组合形成胶片，通过胶片播放出的影像进行推理。不同的线索组合方式会形成各异的影片，有时甚至需要故意拼接出错误的胶片以获得额外线索。在进行多次尝试以后顺利地建立起假说，向两名检察官询问意见。

游戏由负责过《伊苏》音乐的古代佑三谱曲，日野称这次的曲子将“令人惊讶却又富有古代佑三的个人特色”。

夜店女郎

3DS　キャバ嬢つぴ

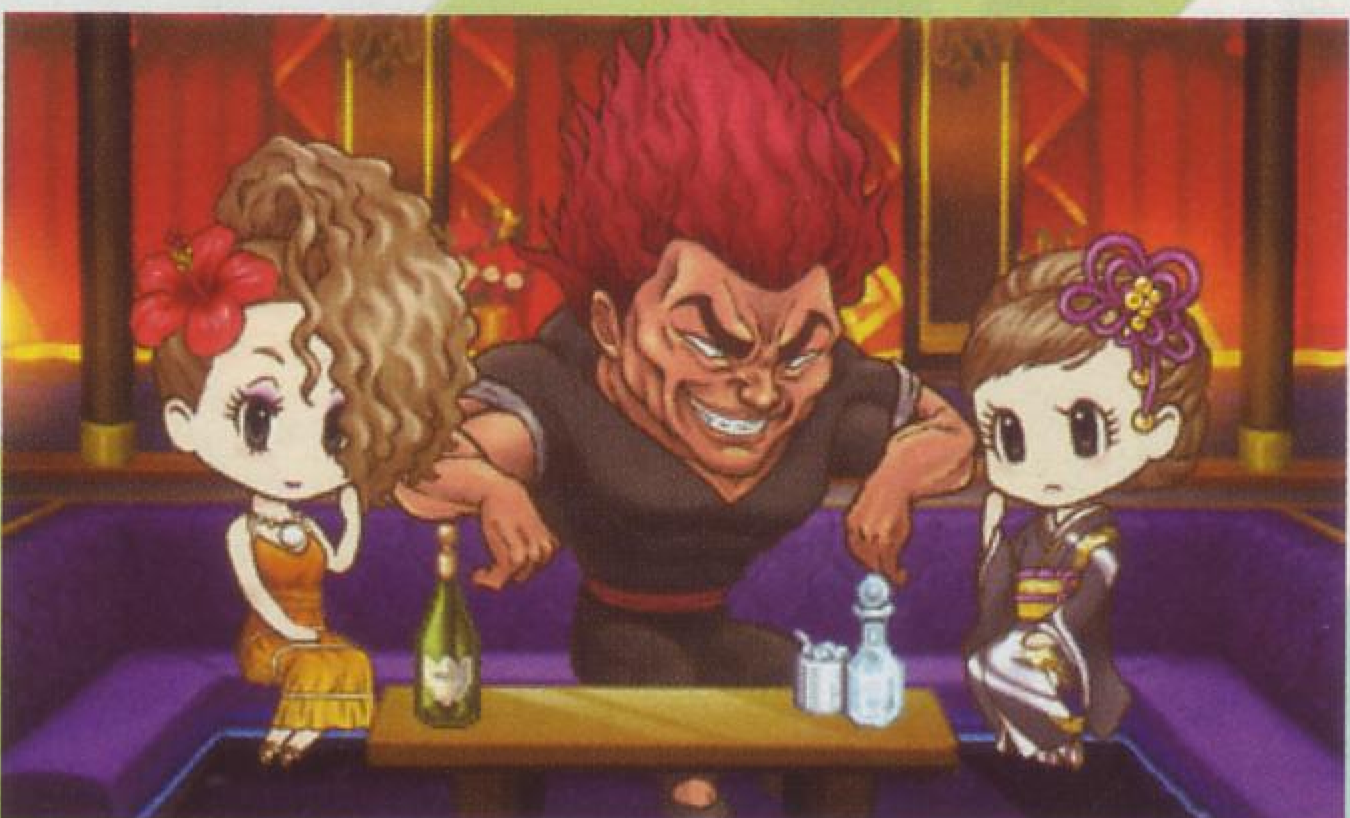
RPG　预定2011年

《夜店女郎》原是Level-5的手机游戏网站“ROID”上最受欢迎的休闲小游戏，这次将被制作成RPG登陆3DS。该系列的一大特色就是与其他漫画作品的联动，手机版就有鬼冢英吉、松方弘子等角色作为嘉宾角色登场，而3DS版更有《交响情人梦》的千秋真一、《上班族金太郎》的矢岛金太郎、《鲁邦三世》的鲁邦三世、峰不二子等更多客串嘉宾。这种云集各大动漫人气角色的做法，是不是有点像玩家们熟悉的《超级机器人大战》？没错，日野晃博本人也称：“这些豪华的客串角色在业界引发话题，或许可以说是角色游戏界的《机战》了。”

3DS版的《夜店女郎》是一款强调故事性的RPG，强大的纸娃娃系统依旧是本作的魅力所在——包括服装在内的道具数量多达1000种以上。擅长调动气氛的日野最后还打趣地表示，制作本作时的最大惊喜便是任天堂居然同意让“夜店女郎”题材的游戏登陆任氏主机，看来任天堂一板一眼的严肃风格真是深入人心了。







ご来店される超豪華VIP



























时间旅人

3DS タイムトラベラーズ

AVG　发售日未定

制作过《428 被封锁的涩谷》、《极限脱出 9小时9人9道门》的イシイジロウ脱离Chunsoft后加入Level-5，当时便宣布了一款“平台、类型、发售日均不明”的神秘游戏。这款游戏如今终于揭开面纱，它是イシイジロウ在新公司初次展露的锋芒，也是Level-5第一次尝试制作硬派侦探推理游戏。

本作对应3D立体视觉，保留了イシイジロウ一贯注重剧情的风格。制作组的成员均追求完美，必定不会让以前的FANS失望。在イシイジロウ担任导演的同时，由才华与运营手段兼备的日野晃博担任本作的出品人，力求让本作的游戏体验更亲和大众，达成“叫好又叫座”的制作目标。遗憾的是这次发表会上只公布了本作的主要任务和CG动画，故事方面尚处于迷雾之中。







幻想生活

3DS ファンタジーライフ

RPG　预定2011年

原定在NDS平台上推出的轻松幻想风格RPG《幻想生活》宣布更换平台，转移到3DS。本作的最大特征是在游戏中制作玩家的分身，从20种职业里选择自己的“生活”（职业），享受仅属于自己的生活。玩家在游戏里可随心所欲地度过每一天，迎来一个个的小结局，不同的小结局可获得“生命之歌”。当收集了一定数量的生命之歌后，玩家还能以大结局为目标。

游戏中的21首歌以及所有曲目均由知名作曲家植松伸夫谱写，玩过《樱花笔记》的玩家应该知道植松对此类题材的把握功力。为本作绘制插画的同样是大名鼎鼎的天野喜孝，一改“《FF》系列”的画风，这次的《幻想生活》会展现出天野的另外一面。

雷顿教授VS逆转裁判

3DS レイトン教授VS逆转裁判
AVG 发售日未定





在日本的历代AVG销售排行榜上，《雷顿教授》和《逆转裁判》都占有靠前的席位，是掌机平台上最受欢迎的两个AVG系列。这次的联袂虽出人意料却又在情理之中，比起如日中天的《雷顿教授》，“《逆转裁判》系列”却在巧舟缺席两作后稍露疲态，素质也引起了不少系列死忠的质疑。目前系列公布的最新作《逆转检察官2》依旧是外传，正统的《逆转裁判5》仍消息不明，这次既可以借《雷顿》为《逆转5》造势，又能重新强调起巧舟的作用。



来自两大系列的主要角色将在同一个舞台上演出，两大系列的关键词“解谜”和“矛盾”也会穿插在共同的剧情部分。制作人巧舟一直在考虑如何在魔法的世界观下展开严密的审判推理，这无疑是《逆转裁判》的正统篇章里所不允许的。这次Level-5方主动找上Capcom，正好也给了巧舟这个机会。日野称尽管这次是厂商间的联手，不过《雷顿》和《逆转》的风格都会完全得以承袭，不会变成一款“四不像”作品。



尾声

在发表会的最后，社长日野晃博宣称Level-5将着眼当前的各大平台开发游戏，同时更对新生的3DS抱有极大兴趣。此外，Level-5还将在美国洛杉矶开设分部，扩大海外市场。







“今后Level-5将使业界变得更加有趣，给人们带来各种惊喜。3DS发售后，还会有其他的新硬件面世，我们会一步一个脚印，迈向新的次元。”

——日野晃博

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

EVENT 事件 PlayStation Store新服务展开，提供游戏攻略本下载





作为Sony系游戏平台的专用在线商店，PlayStation Store开设以来为玩家们提供了各种丰富多彩的内容。从最早的体验版、游戏预告片，到后来的漫画、电影，可谓琳琅满目。10月14日，又有一项名为“PlayView for Games”的服务于PS Store全新展开。

“PlayView for Games”是一项面向PSP和PS3玩家的、提供游戏关联书籍（如攻略本、Fan Book和设定资料集）等内容下载的服务。提供下载的内容均采用了最新处理技术”PlayView”，高速处理高画质图像、扩大缩小等图像阅览都实现了前所未有的流畅度。另外，动画、音乐以及网站等的无缝播放和显示也变为可能。

作为该服务的第一弹，10月14日率先提供下载的是大名鼎鼎的《怪物猎人 携带版 2nd G》的官方攻略本《怪物猎人 携带版 2nd G 怪物资料知识书》（モンスターハンターポータブル 2nd G モンスターデータ知识书）。这是2008年7月发售的实体书版官方攻略本以电子书的形式再编辑后的产物。其中除了再现了实体书攻略本的内容，记录了游戏中各种怪物的资料、剥取素材等之外，还加入了作为电子书独有的功能。比如当玩家将画面聚焦到书页中动画播放图标附近时，便会播放所介绍怪物的登场动画。另外，作为电子版攻略的特典，其中还收录了《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》、《怪物猎人 携带版 3rd》的宣传影像。

这套电子版攻略本售价仅为600日元（约折合人民币48元），可谓十分超值，不过目前仅能在PS3上运行。

EVENT 事件 原MMV制作人和田康宏、木村祥朗闪电加入Grasshopper

根据日本方面的消息，原MMV的两位知名制作人，包括“《牧场物语》系列”的灵魂人物和田康宏、以及《王样物语》的制作人兼导演木村祥朗从MMV退社之后，找到了新东家Grasshopper。目前，和田康宏在MMV担任COO（首席运营官）一职，而木村祥朗的职务则为CCO（首席文化官）。



Grasshopper是由另一位著名制作人须田刚一设置的游戏会社，曾开发过《杀手7》、《花、太阳、雨》等品质与内涵兼备的作品，近年来更是凭借“《英雄不再》系列”走上国际舞台，而须田刚一也凭借着与EA以及三上真司的合作成为了又一个走出日本国门的游戏制作人。

关于和田康宏以及木村祥朗加入Grasshopper的契机，CEO须田刚一表示自从饭田和敏（代表作：《太阳的尾巴》等）

和山冈晃（“《寂静岭》系列”音乐制作人）加入Grasshopper之后，公司在开发创造力方面得到了很大提高，因此开始考虑强化外围组织的部分，这样就需要一位能够胜任COO这个职位、有能力统括开发全体的人才。而这时正好和田以及木村从MMV退社，因此须田就找到了两人。

移籍Grasshopper之后，和田将开创不同于“《牧场物语》系列”的全新品牌，为全球的孩子和女性玩家们提供新颖有趣的游戏体验，同时，公司也寄望于木村能够作为游戏导演活跃于各个游戏的开发。



须田刚一

于1998年开创了Grasshopper并身兼公司CEO，开发了《银色事件》、《杀手7》、《英雄不再》等采用了独特的世界观以及革新游戏系统的作品，是一位在日本国内外都获得好评的游戏制作人。



木村祥朗

Grasshopper的COO。曾负责过《浪漫沙加2》的地图设计，在《郁金香》中担任导演，在Wii的优秀原创游戏《王样物语》中担任制作人以及导演。



和田康宏

Grasshopper的COO。从“《牧场物语》系列”第一作开始就担任该系列的制作，是一位具有着丰富游戏开发经验的制作人。

EVENT 事件 宫本茂：3DS的3D显示功能与体感功能难以同时使用

上辑《掌机王SP》中为大家报道了任天堂全新掌机3DS的详细资料，相信大家已经对其特性和功能有了基本认识。除了不用佩戴专门的眼镜就能让玩家感受到震撼3D视觉效果的裸眼3D显示功能外，体感操作也是3DS的一项特殊机能，内置了感应装置的3DS能够让玩家倾斜硬件本体就能进行操作。

近日日本媒体对任氏著名制作人宫本茂进行了采访，针对这两项功能进行了提问，寄望于3DS版的《马里奥赛车》这样的大作能够在以3D画面显示的同时，还能对应倾斜本体来操作的体感功能。不过得到的回答却有些出人意料，宫本茂大师表示：“因为将硬件本体倾斜之后就无法表示出3D效果，因此目前在同一款游戏中同时用到这两种功能还有些困难。”



其实要同时实现3D表示和体感操作并不是不可行，只是当玩家将3DS本体倾斜之后，注视画面的角度将会发生变化，玩家的视线无法集中在画面正面，这样一来就无法观察到具有3D效果的画面，所以目前要同时使用这两种技术还存在着相当大的难度。



10月14日

原创女性向恋爱游戏《歌唱王子》将推出Fan Disc《歌唱王子 惊异咏叹调》（うたの☆プリンスさまっ—Amazing Aria—），游戏平台依然为PSP，将于今年12月23日以3990日元这个相对较低的价格发售。游戏将讲述原作的后日谈故事，原作中早乙女学园的学园长兼闪亮事务所的所长“闪亮早乙女”（声优：若本规夫）也将成为可攻略对象。另外，在本篇故事进行中会出现支线剧情的图标，通过收集支线剧情，玩家可以欣赏到本篇里侧的有趣故事。

EVENT 事件 Index Holdings财年赤字，子公司Atlus经营良好





10月20日，Index Holdings发布了2010年8月期（2009年9月至2010年8月）的财年业绩决算报告，公司并未实现预期的黑字，而是连续4年陷入了赤字困扰。玩家们所熟悉的老牌游戏厂商Atlus原是其100%子公司，尽管整个集团深陷赤字，但Atlus的表现却可圈可点。

Atlus于财年内的几款游戏都取得了非常不错的成绩，日本本土的《Persona3 携带版》销量22万（计划17万）、《世界树迷宫 III》销量14万（计划13万）、《真·女神转生 奇幻之旅》销量15万（计划15万）；《恶魔之魂》（版权属SCE，北美地区由Atlus代理）于北美地区获得了38万套的惊人销量（计划15万），《3D点阵英雄》在北美也大卖了16万套（计划2.5万）。

从今年10月1日起，Atlus将被母公司Index Holdings完全统合吸纳，决算报告中提到了下一财年（2010年9月至2011年8月）中Atlus的经营方向和目标计划。Atlus将携《真·女神转生》、《Persona》、《世界树迷宫》、《恶魔幸存者》等公司的代表作品全面参入3DS平台。预定于11月3日发售的NDS原创作品《光辉历史》目标销量13.8万，而预定于2月17日发售、由《Persona》制作小组打造的Atlus参入高清平台的处女作《凯瑟琳》（PS3/Xbox 360）则预期销售15万套。

EVENT 事件 3DS普及任重道远？近八成日本玩家认为3DS定价过贵

任天堂于9月底的秋季发布会上公布了3DS的具体发售日期和价格，虽然业界和玩家们对其倾注了极大关注，但是最近的两份调查显示，任天堂如果想要全民推广3DS，还需要很长一段路要走。

第一份调查来自于著名的《日本经济新闻》和在线调查机构Macromill。在1000名接受调查的人员中，有55.9%的人表示自己“并不知道”3DS。而表示对3DS不感兴趣的人所占的比例也非常高。仅有7.2%的人表示对3DS“非常了解”，36.9%的人则是“略知一二”。有意思的是，这份问卷也针对Sony最近推广的3D游戏进行了调查，结果有高达57.8%的人认为自己“不知道”此事，看来玩家们目前对3D游戏的关系和认知程度并不高。

另一份调查集中在3DS的价格方面，接受调查的1003个人被问及“你认为3DS的价格是贵还是便宜”，结果有超过79%的被调查者认为“定价贵”，仅有16.4%的人认为“价格合理”。

具体调查百分比	
有些贵	32.2%
贵	28.3%
太贵	19.2%
价格合理	16.4%
有些便宜	2%
太便宜	1%
便宜	0.9%

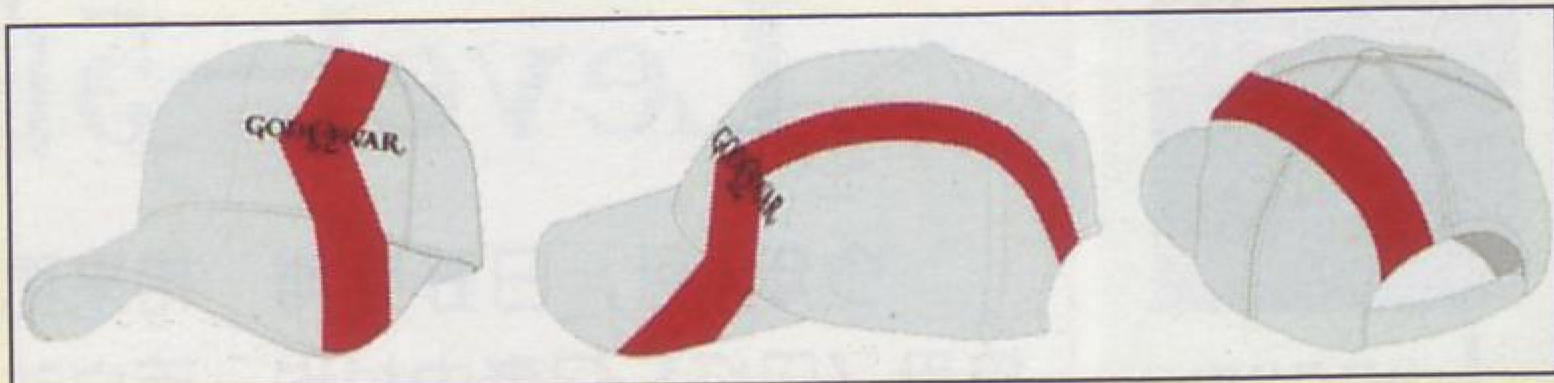
SOFTWARE 软件 Enter Brain独家推出两款大作豪华限定版



我们之前曾报道过Enter Brain在其专门的购物网站推出游戏大作的“FAMI通豪华版”的消息，最近，同社又宣布将在其专门购物网站“ebten”上独家推出SCEJ大作《战神 降诞的刻印》和Spike发行的《不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子》的“FAMI通豪华版”，目前这两款豪华版已经开始接受预定。

《战神 降诞的刻印》的豪华版售价8480日元，其中除了将包含游戏正式版的UMD一张之外，还将附带以系列主角奎托斯头部的红色纹身

为主题的帽子一顶、主题长袖T恤一件。其中帽子以白色为底，上面的红色纹身则以刺绣呈现。长袖T恤同样以奎托斯为主题设计，不过具体的设计图案目前还没有公布。另外，这个豪华版的初回生产特典是可以在游戏中使用的特殊服装、以及特殊PSP主题的下载码。



《不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子》的豪华版售价7990日元，其中除了包含游戏正式版卡带一张之外，还将包括游戏的2011年主题台历、游戏主题日式茶杯一个以及游戏主题全棉手帕一条。不过可惜的是，这三件附属物品的设计图案目前还没有公开。

10月14日

知名韩国产音乐游戏《DJ Max 携带版3》将于今年冬季登陆日本。“《DJ Max 携带版》系列”虽然至今已经推出过五作，但是由于著作权纠纷问题一直没有在日本地区推出过，本次则是系列在PSP上推出五作以来，首次以正规渠道登陆日本。本作的日版将由Cyber Front发行，目前售价未定。



10月16日



NBGI去年年底在NDS上推出的怪兽讨伐动作游戏《怪兽敢死队》将于明年1月20日推出续作《怪兽敢死队 超动力》（怪兽バスターズ パワード），游戏售价5040日元，平台依然为NDS。游戏内容将全面扩充，其中将有70种以上的巨大怪兽登场，任务数在600个以上，能够开发的武器种类多达1100种以上。根据前作玩家的反馈意见，本作将追加新动作、视角和道具的使用方法将会变得更合理，而武器的开发界面也将得到改善。

10月18日

延期之后将于今年冬季发售的PSP游戏《勇者30 2nd》将于11月4日推出体验版，游戏的体验版将于“PSP浏览器官方网站”免费提供下载。该体验版为玩家提供了游戏序盘大约40分钟的内容，玩家可以亲自体验相比前作更加舒适、更具战略性的新战斗系统。另外，体验版中的游戏存档也将继承到正式版中，玩家在体验版中的付出不会付诸东流。



10月21日

Atdink宣布，旗下动作模拟游戏新作《杀戮之心EXA》将与UMD版同时推出PSN下载版。《杀戮之心EXA》于10月28日发售。原本仅预定推出UMD版，PSN下载版的紧急公布为玩家提供了更多选择。下载版价格为4700日元，相比UMD版5880日元的售价便宜了大约1000日元。

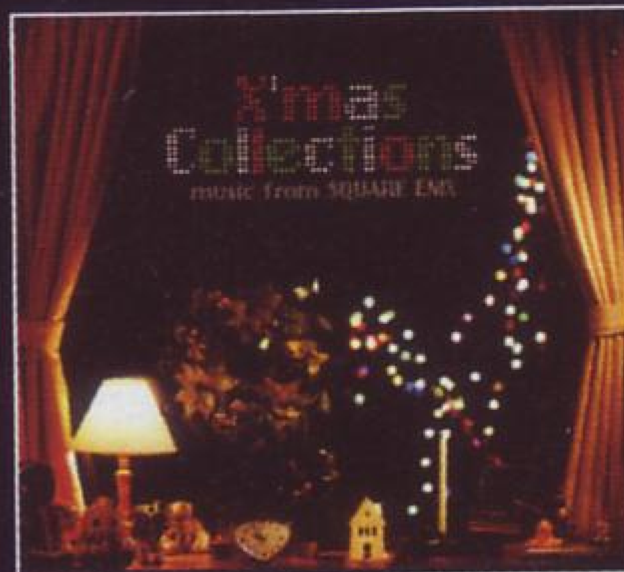
10月22日



今年春季发售于Xbox 360平台的妄想爆裂文字AVG游戏《混沌之脑 Love Chu Chu》将移植PSP平台。在游戏中，6位女主人公将与主人公展开充满浓浓爱意的故事。PSP版在保留原作内容的同时，还将追加新角色，而片头曲和片尾曲也将进行全新录制。其中片头曲将由nao演唱，片尾曲则将分别由いとうかなこ和FES演唱。游戏将于明年1月27日发售，普通版售价5040日元，初回限定版定价7140日元。

10月22日

Square Enix宣布，“《最终幻想》系列”、《沙加 开拓者2》、《圣剑传说 玛娜传奇》等名作中的游戏音源，将经过圣诞曲风再编之后推出音乐CD《圣诞精选 来自Square Enix的音乐》（クリスマス・コレクションズ music from SQUARE ENIX）。该CD将于今年11月24日发售，定价1600日元，预计一共将收录7首曲子，喜欢Square Enix游戏的玩家可以买来听听重新混音后的名曲。



Level-5的命运赌局



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

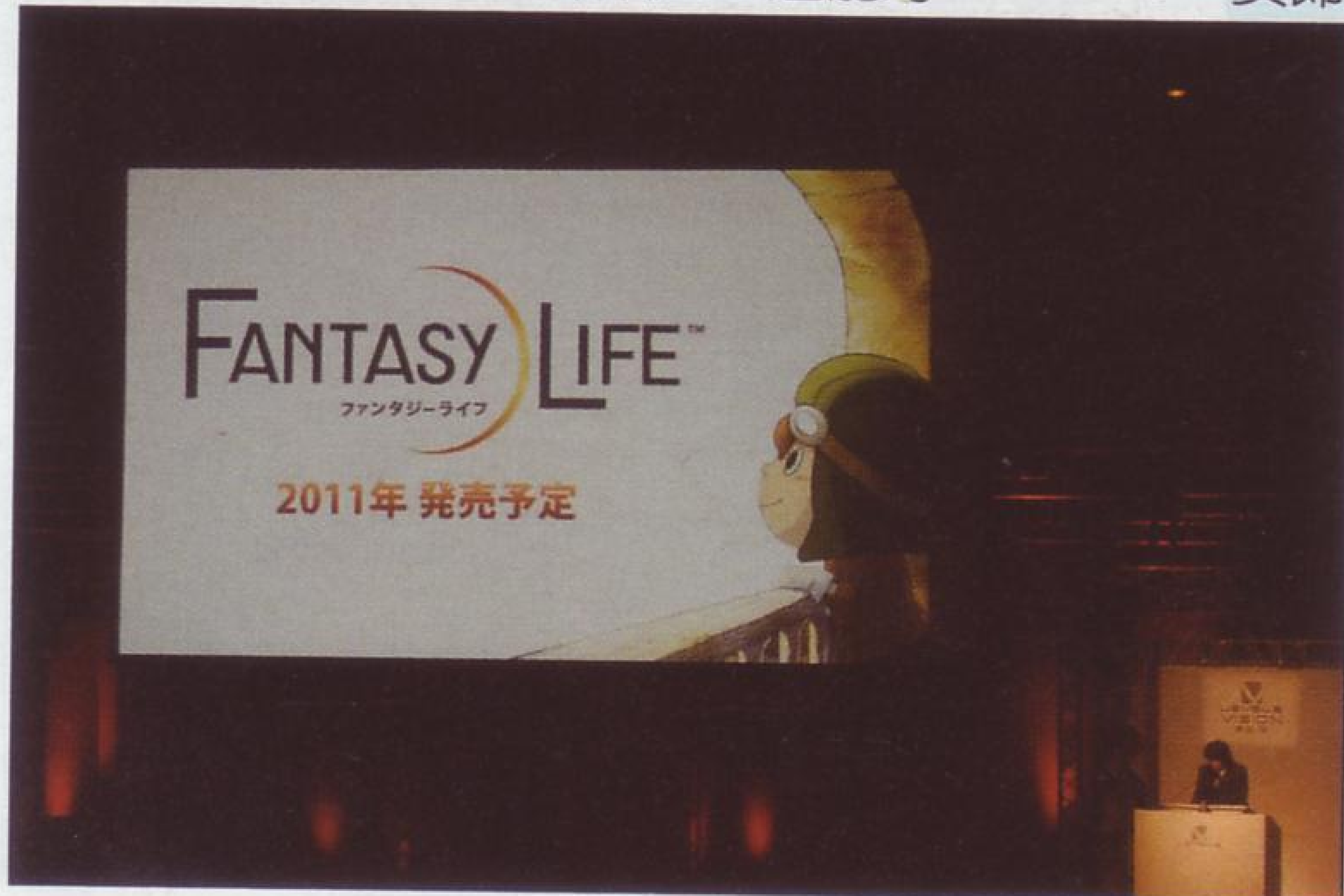
今年4月，日野晃博接受《日经》记者中村均时说："一年前还没怎么感觉到，但最近确实明白了游戏业界的淘汰时代已经开始。"在日本中小型游戏开发会社逐个走上破产之路的业界环境中，偏安于南部小城福冈的Level-5异军突起，在大浪淘沙般的产业秩序重振后，逆潮而上的Level-5正式跻身日本一线发行商之列。

Level-5因《勇者斗恶龙Ⅷ》而崛起，但它的真正财富值源却是NDS。Level-5转型为发行商后自主发行的第一款游戏《雷顿教授与不可思议之镇》销量超过370万套，是原定目标的18.5倍。足球RPG《雷电十一人》呈滚雪球式发展，二代发售一个多月销量即逼近百万，早已力压《WE》，成为日本最畅销的足球题材游戏。当朝不保夕的日本游戏商们纷纷收缩战线，靠续作度日时，Level-5以其旺盛的创作力成为日本原创大军的中坚力量。每年Level-5在开发原创游戏方面投入的资源占其总量的4成以上，毫无疑问，Level-5的创新能力与创新欲望超过了日本的任何一个第三方。

英国游戏业界杂志《EDGE》认为"Level-5有望成为下一个Square Enix"。实际上除"擅长RPG"这个共性外，Level-5与SE之间天差地别。Level-5的成功秘诀不是模仿SE，而是学习任天堂。有针对性地紧抓女性与少年儿童市场，把自己有限的资本积累投入"雷顿"和"雷电"这两大系列。确保这两个系列的品牌效应已经能为Level-5带来稳定的利润之后，Level-5的扩张计划全面启动。10月19日召开的"Level-5 VISION 2010"受到整个日本业界的关注，所公布的原创游戏数量之多、规格之高为历年罕见，足以让那些规模更大、资金更雄厚的几大发行商汗颜。《幻想生活》、《时间旅人》、《夜店女郎3DS》、《神秘屋》、《纸盒战机》，再加上临近发售、目前正人气急升的《二之国》，Level-5同时打造的新品牌数量多达6个。在笔者的记忆中，不管是Square Enix、Namco、Capcom还是Koei，敢于一口气打造6个原创品牌的发行商似乎前所未有。

这是日野晃博的一场豪赌，在这场赌博中，不仅押上了Level-5的身家命运，也押上了九州一带的半个游戏产业链。目前Level-5同时开发的游戏数量超过10款，每一款新作的来头都不小，以该厂的规模绝不可能独立开发所有项目。与过去Level-5的大作项目一样，这些新作中应该有很大一部分是出自与Level-5关系密切的同地区其他开发商。规模依然有限的Level-5正在以区域性产业联盟的方式进入日本游戏发行商的第一梯队。如果这六大品牌全部成功，Level-5的产品线将赶上甚至超越SE，但如果失败，Level-5十几年的积累和近年来募集到的风险投资将被消耗一空，日本业界最有前途的后起之秀将负债累累，甚至可能永不翻身。

Level-5的未来命运将在很大程度上取决于3DS。10月19日的发布会中，3DS游戏占了5款。由天野喜孝、植松伸夫等大牌加盟的《幻想生活》试图成为下一个《动物之森》，《时间旅人》明确指出"目标百万"，《夜店女郎3DS》自称"角色游戏界的《超级机器人大战》"，与Capcom合作的《雷顿教授VS逆转裁判》目标是成为推理游戏之王者……Level-5俨然已将3DS视为将超越NDS的霸王，希望借新主机适合打造新品牌的业界定律，尽早抱稳这棵摇钱树。



只是，急于求成的日野社长似乎忘记了一个至关重要的问题：占其用户层80%以上的中小学生与女性消费者是否愿意花2.5万日元买部掌机？

市场的回响



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

3DS正式发表以后，日本国内两家权威媒体机构几乎同时发表了关于硬件定价的市场调查报告，报告结果却大相径庭，个中情由颇耐人寻味。

GetNews.jp网站近日就3DS的25000日元定价进行了限定1000人的抽样调查，结果有80%的人认为该主机价格过于昂贵，他们认为这个定价作为儿童玩具来说过于离谱，更有人觉得3DS的硬件性能似乎不值这价！然而《FAMI通》的读者问卷调查则显示出完全不同的结果。约62%的读者反馈意见认为3DS的定价合理或较便宜，他们对于3DS的软硬件都给予了相当正面的评价，许多人认为该主机性能强大且对应软件阵容强悍。

不同的调查人群，当然会获得截然不同的答案。GetNews.jp网站的调查范畴应该属于普通大众人群，这些人对于3DS的详细情报了解不足，大多依据任天堂以往发售的同类商品进行推测判断。至于《FAMI通》的读者显然都属于所谓的核心玩家层，对于3DS的相关情报有着足够的了解和兴趣，而且该群体对于游戏商品的购买力一直要强于普通消费层，因此对于任天堂的大胆价格设定具备了充分的心理承受能力。总而言之，这两份调查报告对于任天堂来说还是颇有参考价值的，大致体现了目前3DS前期市场推广活动的成果和困境。诚如岩田聪多次在公开场合所坦言的问题；3DS的市场宣传难度远大于当年的NDS，双屏幕和触摸的魅力很容易通过直白的广告语言传递给消费者，而裸眼3D存在着“没有亲身体验过的人无法真正感知其魅力所在”的宣传障碍，这是摆在任天堂面前的严峻课题。任天堂本财年的广告费预算将达到创纪录的1500亿日元（约18亿美元），显然大半将投入3DS的市场导入项目，不啻为一场惊天豪赌。

对于日本TV游戏业界，25000日元曾经相当长时间内被奉为金科玉律式的硬件定价准绳。据说任天堂当年在推SFC主机前曾经委托相关机构进行了周密市场调查，发现国内儿童的新年红包数额大致在30000日元前后，因此制定了这样的价格标准，即希望家长愿意为孩子购入主机并附加一款游戏（SFC后期软件价格飞涨，被部分业界人士认为是市场衰退的肇源）。从此后25000日元被公认为硬件成功普及的基准，至今以来真正成功打破其魔咒的仅索尼PS2而已。京都大学经济学博士小山准在2003年发表的研究报告显示；绝大多数日本家长为孩子购买含游戏机在内玩具的心理上限恰好为25000日元。我们无法确认这个奇妙的市场法则是否为任天堂长期市场熏陶的心理暗示成果，总而言之，25000日元的定价是一个关乎成败休咎的市场底线！

山内溥时代的任天堂，主攻方向为低龄儿童消费市场，虽然曾经独霸一方，其年销售额也始终不过徘徊在5000亿日元前后。岩田聪领军的任天堂时代，其市场拓展目标已经不仅限于儿童，而是扩大为所有人群，该社的销售额因此一举跃升为兆亿规模。3DS可谓凝聚了任天堂全新梦想的心血产物，这家京都老铺依然在制造着有趣的玩具，只不过这个玩具并不仅仅属于孩童，而是希望能够取悦所有的人。任天堂目前正面临着市场成长后的烦恼，山内时代的局促一隅，任天堂凭自身实力已经足够支撑市场，一款《口袋妖怪》便包打天下。随着市场份额的扩大，众口难调的现象日趋明显，虽然任天堂每年有三款以上千万级超大作问世，依然无法摆脱软件阵容捉襟见肘的困境。任天堂显然需要重新获得广大第三方的积极提携，共同分享和扩大市场。25000日元对于广大第三方来说是一个期待的定价，这个价格意味着3DS初期的主流消费层可能将不再是任天堂所向披靡的儿童，而是第三方目前主攻的中青年核心玩家层，这无疑是任天堂极具诚意的妥协和让步。不过如此一来，任天堂必然会和索尼目前所掌握的局部市场发生正面冲突，这或许也可以解释为卧榻之旁岂容他人鼾睡……

虽然目前广大第三方厂商从表面上对3DS不吝溢美之词，但是多数还是选择静观成败，毕竟力挺3DS就意味着和甘之如饴的PSP市场决裂，任天堂主机的市场开拓成败从来都只有依靠自身的努力。

掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

9月底10月初的掌机大作不少，可由于实力对比太过悬殊，《口袋妖怪 黑·白》依然以绝对优势领跑日本软件市场。《小小太阳》和《零之轨迹》的成绩不算惊人，但应该能让厂商满意了。近年越来越“软”的SEGA再度出击音乐游戏，《轻音少女 放学后的演奏会》截止到10月10日销量距20万仅有一步之遥，加上《黑豹》的成绩，想必数钱数得相当开心。《王国之心 编码重制版》首周销量突破了10万，虽只是复刻，但就品牌而言这个成绩只能算不过不失，要达到20万具有一定难度。

软件销量（日本）

2010年10月4日～10月10日

1 口袋妖怪 黑·白
ポケットモンスターブラック・ホワイト
■Pokemon■RPG■2010年9月18日■4800日元
— 本周销量 23万1161套 累计销量 401万3237套 NDS

2 王国之心 编码重制版 new
キングダム ハーツ Re: コーデッド
■Square Enix ■A·RPG ■2010年10月7日 ■5490日元
本周销量 11万9532套 累计销量 11万9532套 NDS

《光》依旧，宇多田光的辅助宣传仍存，本作的销量单体看也不能算低，但想来是低于厂商预期计划的。这次的重制版在角色和技能的养成上具备不错的耐玩度，关卡设计相当精巧，玩起来相当有趣。

3 剑、魔法与学园物3
剣と魔法と学園モノ。3
■Acquire■RPG■2010年10月7日■5229日元
new 本周销量 3万6566套 累计销量 3万6566套 PSP

4 轻音少女 放学后的演奏会 new
けいおん！ 放课后ライブ！！
■SEGA ■MUG ■2010年9月30日 ■6090日元
本周销量 2万2001套 累计销量 19万9976套 PSP

本作可以说是近期PSP游戏中的一匹黑马，游戏虽为动漫改编，但得益于宅游戏功力不断提升的SEGA，作品中无论是角色吸引力还是音乐游戏素质都得到了保证。各原作事件的还原也很有看点，通过Q版角色的演绎，用游戏再体验一次原作剧情也别有一番风味。

5 黑豹 如龙新章
クロヒョウ 龙が如く新章
■SEGA■A·AVG■2010年9月22日■6279日元
↓ 本周销量 1万6255套 累计销量 24万357套 PSP

6 大神传 小小太阳
大神传 ～小さき太阳～
■Capcom■A·AVG■2010年9月30日■5040日元
new 本周销量 1万3936套 累计销量 8万8674套 NDS

7 英雄传说 零之轨迹
英雄传说 零の轨迹
■Falcom■RPG■2010年9月30日■6090日元
new 本周销量 1万136套 累计销量 10万1560套 PSP

8 怪物猎人 携带版 2nd G（再廉价版）
モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)
■Capcom■ACT■2009年12月24日■2100日元
— 本周销量 8057套 累计销量 45万3965套 PSP

9 天下第一 战国恋人 DS
天下一★战国LOVERS DS
■Rocket Company■AVG■2010年10月7日■5040日元
new 本周销量 7663套 累计销量 7663套 NDS

10 海贼王 巨人之战
ワンピース ギガントバトル！
■NBGI■ACT■2010年9月9日■5040日元
↓ 本周销量 7195套 累计销量 20万1223套 NDS

硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年10月4日～10月10日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	4万5316台	175万2105台	677万8692台
PSP	3万3087台	156万1602台	1475万4597台
NDSL	5601台	17万6032台	1808万5099（2453万4305台）
PSP go	1347台	4万5035台	12万3614台

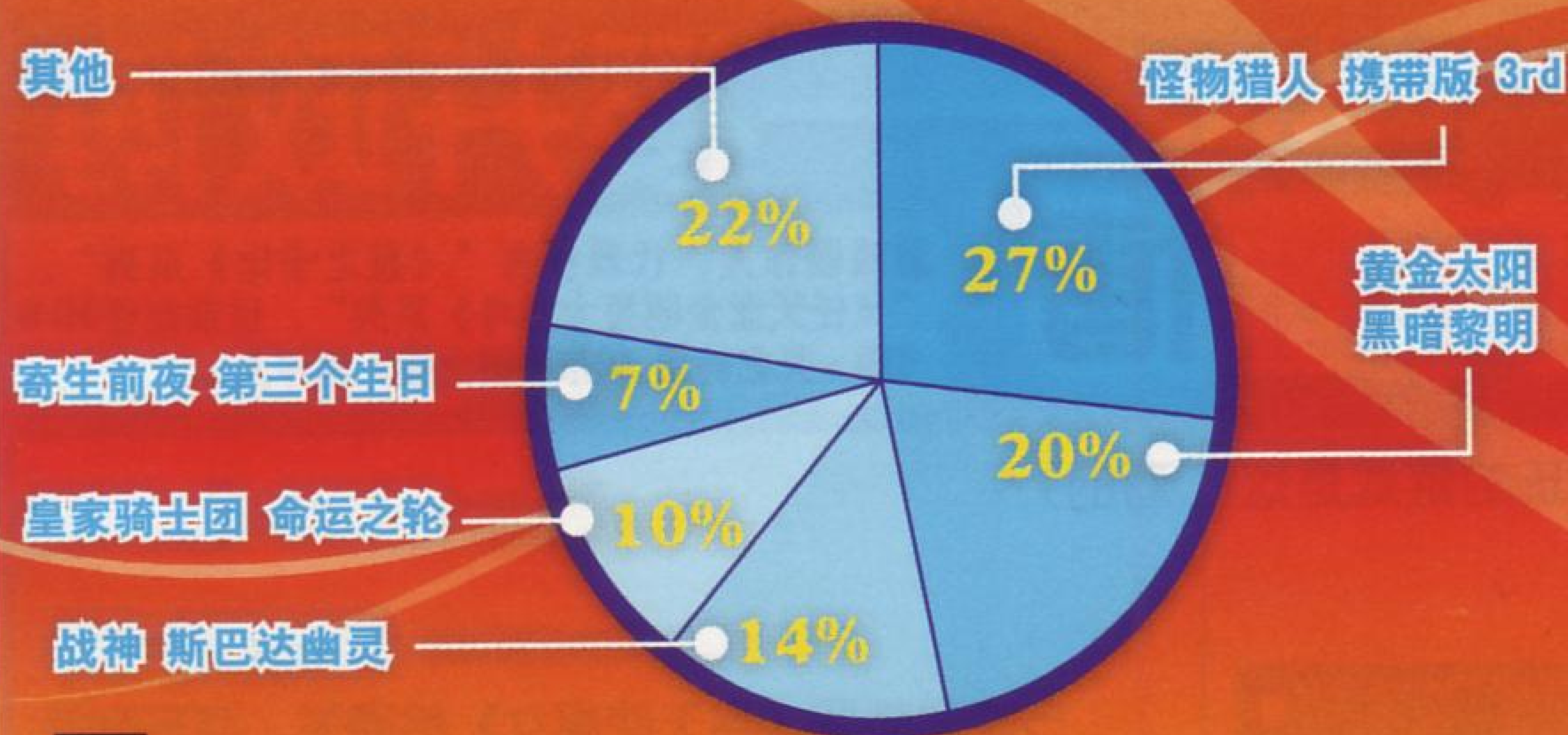
软件销量（美国）

2010年10月3日～10月9日

排名	平台	游戏名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	Nintendo / RPG / 2010年3月14日	3万5010套	285万2914套
2	NDS	光之四战士 最终幻想外传 Final Fantasy：The 4 Heroes of Light	Square Enix / RPG / 2010年10月5日	2万3229套	2万3229套
3	NDS	口袋妖怪突击队 光之轨迹 Pokemon Ranger：Guardian Signs	Nintendo / RPG / 2010年10月4日	2万2904套	2万2904套
4	NDS	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	1万6614套	865万999套
5	NDS	小小宠物店3 超级明星 蓝队/粉队/紫队 Littlest Pet Shop 3：Biggest Stars – Blue / Pink / Purple Team	EA / SLG / 2010年10月5日	1万5402套	1万5402套
6	PSP	王国之心 梦中诞生 Kingdom Hearts：Birth by Sleep	Square Enix / A·RPG / 2010年9月7日	1万5400套	30万7128套
7	NDS	雷顿教授与最后的时间旅行 Professor Layton and the Unwound Future	Nintendo / AVG / 2010年9月12日	1万2618套	10万102套
8	PSP	NBA 2K11 NBA 2K11	2K Sports / SPG / 2010年10月5日	1万2579套	1万2579套
9	NDS	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	9091套	734万8141套
10	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道 The Legend of Zelda：Spirit Tracks	Nintendo / A·RPG / 2009年12月7日	7623套	108万3026套

读者期待榜

（根据143辑调查表统计）



《黄金太阳》的人气继续攀升，《机战L》却意外下跌至“其他”部分的那22%里。这次“其他”部分的比重大大增加，大约与143辑报道的游戏过多有关，投票对象百花齐放。小编本人倒是挺看好该现象，选择面广乃玩家之福。

玩家心声

《口若悬河 希望学园与绝望高中生》，它让我回忆起了GBA的《逆转裁判》，期待能有较好的推理和剧情。（广西桂林 李锦威）

期待狩猎解禁之日与众猎人再度一同出征。（辽宁沈阳 韩鹏达）

我从《MHP2G》开始玩，感觉“《MHP》系列”爆炸性的场面和各种团体协作能给我相当大的震撼。（广东广州 吴经纬）

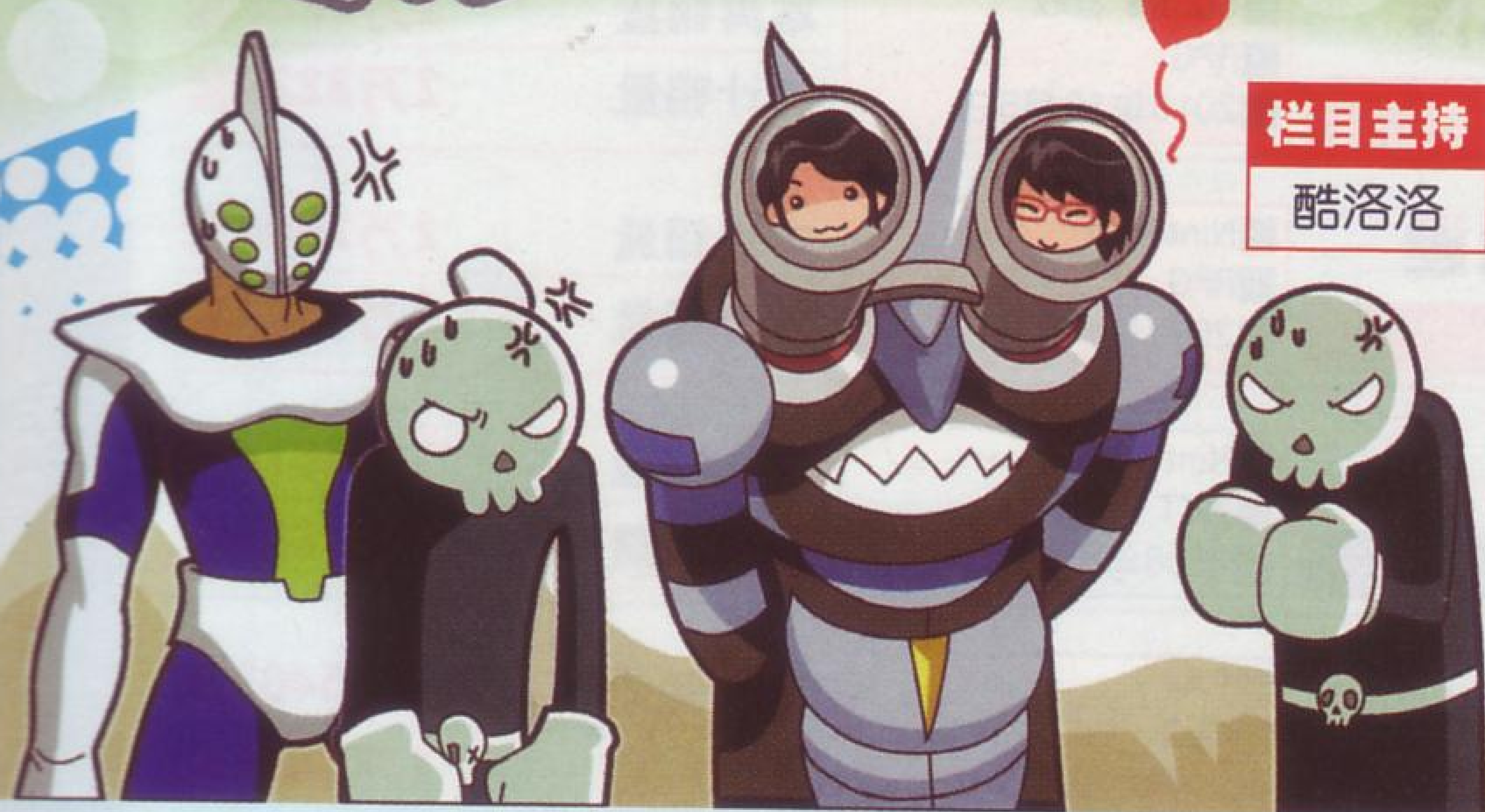
《黄金太阳》，不解释……我买DSTWO也是为了重温GBA上的《黄太》。（河南郑州 杨运帆）

既然没有《逆转裁判5》，那就最期待《逆转检察官2》吧！只为了那一份热血和感动。（江苏南京 李默毅）

《战场的女武神》前两作都很精彩，理所当然期待《3》了。（贵州贵阳 王士吉）

游人望远镜





栏目主持

酷洛洛

最近酷洛洛在搜集“游人望远镜”栏目的内容上遇到一个难题。到底各位读者喜欢看游戏人与他们游戏的相关消息、还是喜欢留意他们生活的杂碎趣事呢？大家不妨在回函表上提出建议哦。现在就来看看本辑的众游戏人有什么新鲜事吧。

野村哲也的忧郁：官方周边也邪神



野村哲也

《王国之心 编码重制版》、《寄生前夜 第三个生日》制作人

原本与《王国之心》有关的所有周边都需要经过我的监督才可以制作的，但自从这几年规定改变后，发现海外发行的相关产品，其质量粗糙的问题多次在网上被反映。虽然并不是什么大事情，但其作为官方产品实在是有辱其名。恳请各位FANS多加注意。

这里指的是那些从外部获得许可的第三方授权官方商品。其中的制作工序是由一些不懂《王国之心》的人员进行监督。那些插图和设计素材都不知道从哪找来的，我个人是不认同这些《王国之心》商品的。由于日本地区的周边全部都经过我自己监督，在日本地区买到这类劣质商品的机会也就比较少了，但也因此十分担心海外的FANS。

10月5日

就如桃太郎为那些被恶鬼欺负的人们展开驱鬼之旅。《王国之心 编码重制版》在整个系列的地位其实相当于描述《桃太郎》里那些恶鬼在做些什么、桃太郎又是为了什么而展开旅程这部分的故事。

10月8日



酷洛洛：虽然没见过《王国之心》的海外版周边，但印象中SE出品的周边卖相也都很一般，尤其是“《最终幻想》系列”的角色手办，有些还挺雷人的……

“《如龙》系列”FANS——樱井政博



樱井政博

游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”、目前担任3DS《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》制作人

今天玩的游戏是这个。



■《黑豹 如龙新章》与樱井政博的爱猫。



■《如龙》主题烧酒。

说起来，我还买了这个。（尽管我是不喝酒的）

10月17日

今晚就想把《猎天使魔女》给通关，可玩到第五章就玩不下去了，游戏太长了……

10月24日



酷洛洛：原来樱井政博还是《如龙》的FANS，话说能不能透露一下3DS《新·光之神话》的有关情报，嘻嘻。

小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督





东京天树，尽管还在建造，但现在已经成为游客的观光胜地，塔下周围全是人。建设工作似乎也没有停止，吊车什么的都还在运作，看着事物被创造感觉挺有趣的，个人也挺喜欢从旁观看事物制作的过程。

10月11日



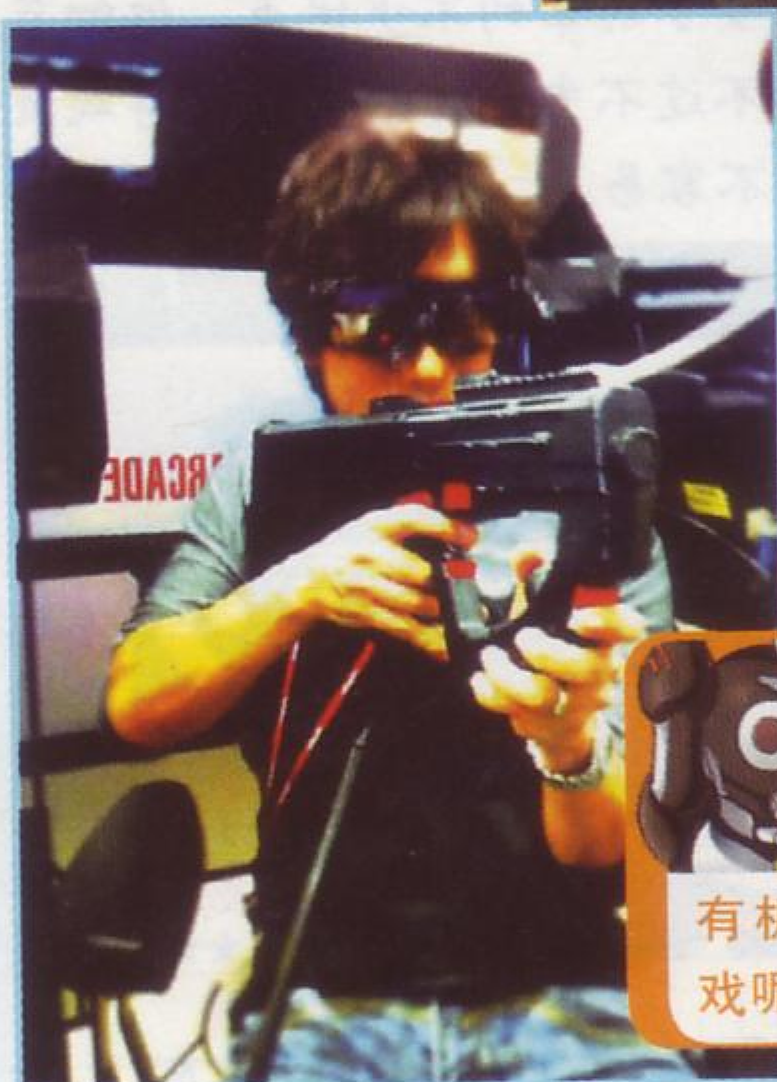
酷洛洛 东京天树是日本东武铁道于2008年7月开始动工，计划于2012年春开业的地上数码播放电波塔，全高634米，目前建设中的东京天树高488米。东京天树建筑目的是为了刺激当地活力、展示各种最新技术以及提供区域防灾情报与避难场所，有“伸张大树的塔，聚集人们以丰富心灵语言”的象征。

来到Level-5发表会，看见《时间旅人》的首段影像！话说今天在发表会上见到了许多久违的游戏制作人，例如石井次郎、须田刚一、巧舟、松山阳、我们公司的内田明理，当然还有Level-5的社长日野晃博。大家一起让游戏业界热闹起来吧。

10月20日



■小岛秀夫与《时间旅人》制作人石井次郎合照。



《潜龙谍影街机版》游戏测试中！3DDDD！

10月22日



酷洛洛 口水流ing，不知道国内有没有机会引进这款街机游戏呢。

北濑佳范大晒“通关”

北濑佳范

“《最终幻想》系列”制作人，同为《寄生前夜 第三个生日》的出品人。



哎呀、真有趣！今天刚把《第三个生日》给通关。尽管之前以“工作”为目的玩了好几次，但以游戏FANS的视点把几乎完成的版本由头玩到尾今天还是第一次。

尽管一年多前已经读过游戏的剧本，但随着一个个谜题的展开，也不得不令人在意……

尽管对游戏中有哪些怪物、在哪出现、有多少只都已经了如指掌，但玩的时候还是精神集中得手心出汗……

尽管开发期间已经把游戏中的音乐听过无数次，但游戏终盘时伴随的音乐依然把我感动到了……

就算被剧透，玩起来也依然感到如此有趣，因此在下有自信向尚未接触的各位推荐！

12月22日（星期三）发售，敬请多多指教！

接着的2周目要不试试困难模式吧……

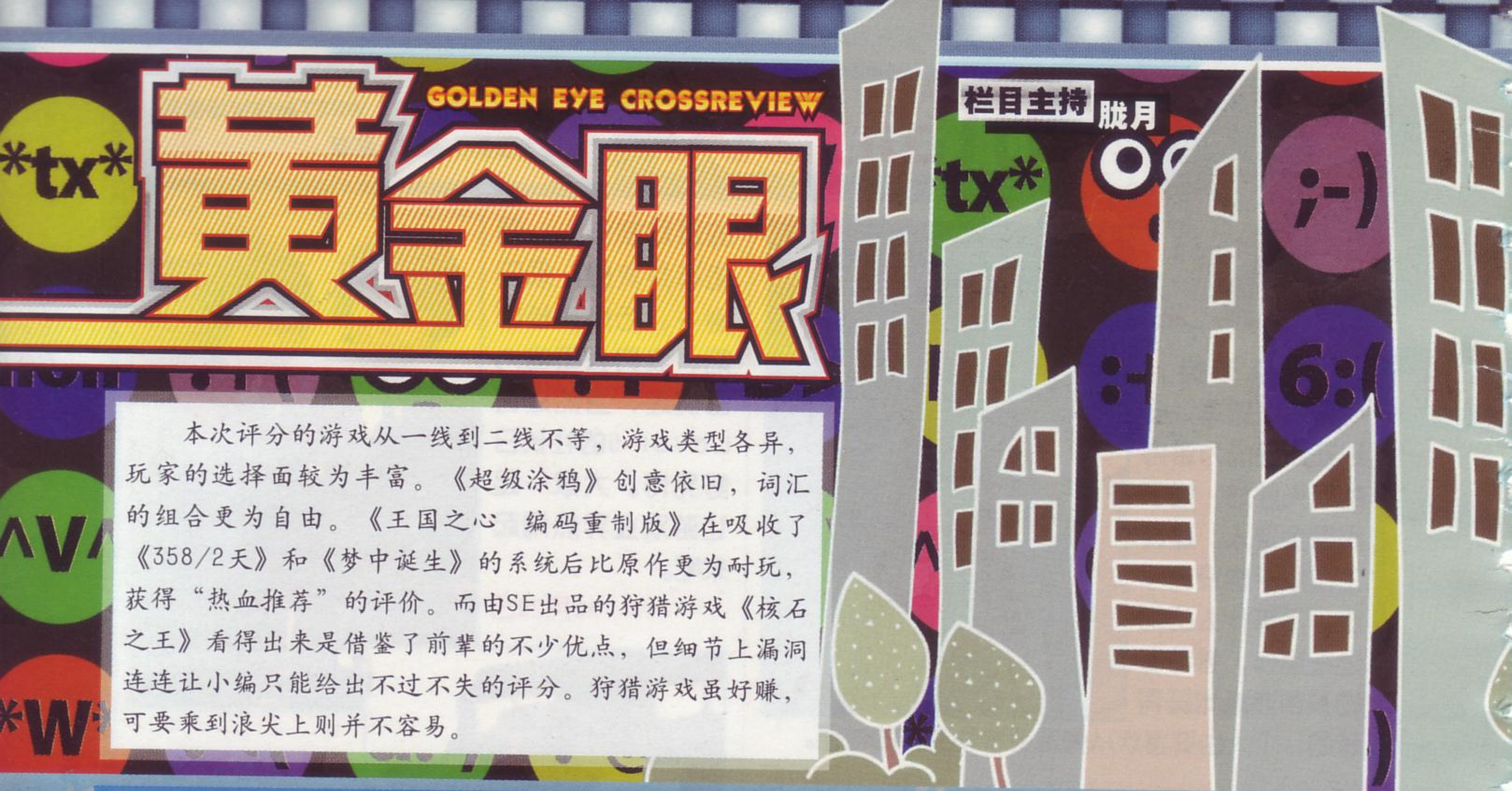
10月21日



酷洛洛 北濑老师，你这可是“赤果果”的炫耀呀……







本次评分的游戏从一线到二线不等，游戏类型各异，玩家的选择面较为丰富。《超级涂鸦》创意依旧，词汇的组合更为自由。《王国之心　编码重制版》在吸收了《358/2天》和《梦中诞生》的系统后比原作更为耐玩，获得“热血推荐”的评价。而由SE出品的狩猎游戏《核石之王》看得出来是借鉴了前辈的不少优点，但细节上漏洞连连让小编只能给出不过不失的评分。狩猎游戏虽好赚，可要乘到浪尖上则并不容易。

剑、魔法与学园物3



总分 21

进化度 ★★★☆☆

萌要素 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★☆

3D迷宫探索类RPG“《剑、魔法与学园物》系列”的最新作，以校园为背景，风格独特清新，角色形象和学科设定都充满了“萌”要素。



苍穹：游戏中的人物造型非常丰富，3个学园的服装风格也有所差异，很适合喜欢自创角色的玩家。本作的学科数由前作的19种激增到44种，其中不少还是种族和学园的专有学科，副学科的引入更是让队伍的搭配方式成倍增长，新增的同伴相性系统则关系到连携技。本作中谋杀时间的要素依旧很多，多周目是完美游戏的前提。不过3D场景做得并不理想，有些看上去毫无阻拦的地方却无法通行，若不打开地图很容易就会碰壁。另外小地图上也没有标明玩家队伍当前的朝向，遇敌后队伍经常会自动转向，这就导致战斗结束后玩家无法判断当前的朝向。 **7**

乌冬：前作令人诟病的部分得到了很大程度的改善，特别是泛用学科解除了种族限制这点非常好，这样就可以作成自己理想中的角色了。 **7**

白菜：不错的作品，比起BUG大量发生的前作来说有着不小的进步。最大的亮点仍然是角色创造，甚至还能制作出伪娘……战斗稍显拖沓但问题不大，是一款值得尝试的作品。 **7**

■剑と魔法と学园モノ。3■UMD■Acquire■RPG
■2010年10月7日■1人■无对应周边

DJ Max 携带版3



总分 25

音乐 ★★★☆☆

新鲜感 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★★

韩国著名音乐游戏“《DJ Max》系列”的最新正统续作，属于音符下落型音乐游戏，玩家仍然需要不断地挑战高难度来解禁游戏中的隐藏要素。



伊娃：不愧是系列正统续作，游戏的素质一如既往。新增的Remix键位模式将游戏增加到了超高难度，而收集要素也多得令人发指；Fever系统继续延续了《黑色立方》中蓄满必爆但无自动积蓄翻倍的设定，这无疑进一步提高了演奏难度；通过升级的方式来解禁新任务让游戏变得更加耐玩。游戏取消了前几作中颇受好评的link disc以及OST模式，而最为遗憾的是联机模式必须要在完成超高难度的条件后才能解禁，这实在让人费解。另外，个人感觉本作中的新曲数量颇少，而且音乐素质有所下降，但愿是因人而异吧。 **8**

阿鲁：经典的4键和6键模式降低了判定难度，而全新的X.2模式则开创了《DJ Max》的新玩法，难度不亚于以前的8键，而且让游戏更有DJ的感觉。 **9**

白菜：将优秀品质发扬光大的新作。画面与音乐紧跟时尚潮流自不用说，新增的键位模式也给老玩家带来了十足的新鲜感。本作依旧是适合长期携带的怪物级游戏。 **8**

■DJ Max Portable 3■UMD■Pentavision■MUG
■2010年10月14日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

核石之王



游戏中玩家将操控原创角色，打倒各种怪物，吸取核石的力量，最终成为拯救世界的王的冒险故事，可看做是幻想版的《怪物猎人》。

总分 21

怪物耐打度 ★★★★★
收集要素 ★★★★★
演出华丽度 ★★★★☆

■LORD of ARCANA■UMD■Square Enix■ACT
■2010年10月14日■1～4人■无对应周边



毫无疑问，这又是一款向白金级大作《怪物猎人》致敬的作品，游戏的世界观延续了SE一贯的幻想风格，角色的装备、华丽的招式以及对付核石怪最后阶段的QTE演出都表现出了SE制作游戏的实力，不过游戏中不少不合理的设定让本作失色不少，某些前中期就频繁出现的大型怪竟然比中后期的BOSS还难打，而许多任务中还必须打倒由这些怪物组成的队伍后才能开启通往原本很轻松就能打倒的任务怪的道路；装备的提升效果不明显；魔法的附加效果被无限扩大，总之给人的感觉就是缺乏平衡性。 **7**

酷洛洛 可以找到许多其他游戏的成功要素，问题是把这些元素集中到一款游戏里面却成了四不像。长时间要求精神集中的战斗让人倍感疲劳，不过游戏的打击感和音乐确实值得称赞。 **7**

胧月 平衡性委实不太好琢磨，想不通为什么风险大的近身战输出却只是远程武器的零头。各BOSS的外形和战术颇具研究性，但切换遇敌令中后期的杂兵战无比乏味。 **7**

王国之心 编码重制版



总分 24

系统 ★★★★★
剧情 ★★★★☆
童话氛围 ★★★★☆

手机版《编码》的重制版，为了修复数据世界并清除现实所受到的不良影响，索拉再度游历各个童话国度，在各国度的特殊规则下治愈每个世界的“伤痛”。



关卡设计精良，每个章节短小而精悍，不但剧情上可圈可点，对童话国度的还原更是保留了系列的一贯高度。键刃的技能自动发动，战斗变得更为顺手是加分点之一。成长系统方面，利用“金手指调谐器”改变游戏难度、掉落倍率，将本应属于Option的内容与正常流程合为一体，既符合原作的世界观，也能让不同水平的玩家都能找到属于自己的乐趣。由于掌机按键较少，所以视角转动的操作相对不太顺手。变更过的剧情交待方式并不讨巧，个人认为厂商没有必要刻意回避机能上的缺陷而采用割裂感较强的“立绘+对话框”，像平时一样就好。 **8**

阿鲁 登场的均是FANS耳熟能详的历代人气角色，死忠固然会感动不已，但或许也会更希望去新的国度冒险——场景的创新度不够应该算本作的缺点之一。 **8**

白菜 一个按键就能使出华丽的连击，配合组合方式多样的魔法显得格外爽快。每个国度的关卡设计像是个大杂烩，但与童话结合得很好，没有突兀感。 **8**

■キングダムハーツ Re:coded■卡片（2Gb）■Square Enix■RPG
■2010年10月7日■1人■无对应周边

超级涂鸦



总分 25

多样性 ★★★★☆
操作 ★★★★☆
词库量 ★★★★☆

“《涂鸦》系列”的第二作，最大的改变是新加入了形容词词库。根据任务内容在记事本中拼写英文单词，从而创造出所需的物品或工具来解决各种谜题。



形容词词库的加入让游戏的玩法更富创造性及多样性，玩家可以呼唤出同种物体的超多形态，使得每个关卡有了更多不同的解决方案。两种操作方式弥补了前作最大的遗憾，让本作几近完美，而得以大幅强化的提示系统也终于有了用武之地，还有其他诸如血槽的设定、更易上手的关卡自制编辑器等，都让老玩家新鲜感十足。本作虽然对玩家的英文水平有一定要求，不过反过来用其作为一款英语学习词典也未尝不可，用图形的方式给单词释义，恐怕要比英汉词典让人印象深刻得多吧！ **9**

马修 动作部分的手感不错，画面也颇有童话色彩。特有的英文输入解谜方面，也比之前的官方预告视频有趣得多，而且不乏各种各样的奇思妙想和提示，不过想要玩好本作，对英文还是有一定要求的。 **7**

酷洛洛 加入形容词搭配后让解谜方式对比前作更加丰富了，运用自己的想象去解决难题，那份成功感自然让人无比满足。充足的关卡，加上贴心的提示也不至于玩家想单词的时候摸不着头脑。 **9**

■Super Scribblenauts■卡片（256Mb）■Warner Bros.■PUZ
■2010年10月12日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

葱娘再度创造业界神话



黄金眼评分 29

黄金珍藏

文 乌冬

游戏时间：70小时以上

初音未来 女歌手计划 2nd

初音ミク Project Diva 2nd

PSP ◆SEGA◆MUG◆2010年7月29日◆日版 ◆1人◆6090日元◆无对应周边

角色游戏

角色游戏是近年来兴起的一个词汇，用来指以角色为卖点、靠角色的魅力来吸引玩家的游戏，游戏的其他内容也多是为角色服务，这里面的代表以各种动漫改编游戏为主，角色的人气很大程度上决定了游戏是否好卖。《初音未来 女歌手计划》虽然不是动漫改编，但也可以划入角色游戏的范畴，厂商的目的很明确，就是借助初音来拉拢人气，提升游戏销量。而事实证明这种做法是成功的，有着初音的号召力，再加上厂商不俗的宅游戏制作功力，游戏获得了媒体和玩家的一致好评。

初音本是音乐合成软件的印象人物，能迅速蹿红还多亏了日本第一大视频网站NICONICO，开始时用户只是抱着好玩的心态将自己的作品上传，想不到获得了热烈的反响，后来甚至吸引拥有专业知识的音乐人加入，以致涌现出大量优秀的音乐作品，而初音也在这过程中形成了自己的的角色魅力，成为了在ACG领域最负盛名的虚拟偶像。

要以初音为卖点，初音的成名歌曲当然是不



▲2代加入了1代没有的双人演唱歌曲。

能少的，从1代的《ワールドイズマイン》、《みくみくにしてあげる【してやんよ】》，再到本作的《ロミオとシンデレラ》、《magnet》等，没有哪一首不是被初音Fan所熟知，虽然这些歌曲大部分都推出过单曲或专辑，而游戏化让许多身为玩家的初音Fan梦想得以实现，可以以游戏的形式领略初音的魅力。

除了歌曲以外，本作的成功还有一部分要归功于精美的PV，虽然对于一款音乐游戏来说，PV并不是必要的，因为音乐游戏只要有歌曲和按键拍子就能玩，PV最多只起到修饰作用，即使没了也影响不大，然而在以突出角色魅力为重点的本作中，PV的重要性可想而知。初音作品的PV其实早在其落户NICONICO时就已出现，当初很多初音Fan由于不满足于用歌曲进行脑补，于是就自己动手为歌曲制作了同人的PV，将活灵活现的初音展现在了大家面前，结果PV也收到了不错的效果，有些PV的点击量甚至还超过了原曲，久而久之，PV就成了初音作品中不可缺少的一部分。现在NICO上传的初音作品，都不用像以前一样经过二次制作，作者自己就会将PV加入到歌曲的制作过程中，从简单的切换静态插画PV，到复杂的请专业人士制作CG动画，犹如现实中的偶像包装过程一样。制作方自然也是深知PV的重要性，所以收录歌曲都进行了PV化，并还结合PV给初音设计了各种新服装，让玩家在大饱耳福的同时也能大饱眼福。不仅如此，本作还提供了PV制作功能，就算不满意制作方的PV，也可亲自动手，将自己认为的初音最好一面展现出来。



▲DIVA房间是体现角色魅力的另一个地方。

音乐游戏

前作作为试水，音乐游戏部分还是稍欠火候，像是按键种类过少、机会时间分数设置不合理和歌曲难度过低都是明显的不足，以致完全被角色盖过了风头。

本作的音乐部分有了很大改善，其中最直接的就是难度的上升。由于前作只有简单、普通和困难三种难度，并且难度跨越不算太大，能完成前面两种难度的话，困难难度自然也不在话下，耐玩度不高。而本作极限难度的加入则使耐玩度有了质的飞跃，部分歌曲困难难度和极限难度简直判若两样，BOSS级歌曲《初音ミクの激唱》的极限难度更是玩家的噩梦，想过关除了反复练习外就没有别的方法，使本作更接近于专业的音乐游戏。

按键种类对于音乐游戏来说也是很重要的，好的按键编排能帮助玩家记谱，本作则增加了对应重音的同时按键以及对应长音的长按键，能更加合理地对应歌曲节奏，并且一些旧有歌曲在增加新按键后玩起来也和前作有不一样的感觉。



▲本作的收集要素也是异常丰富。

机会时间本是游戏中拿来挑战更高分数的系统，但由于前作分数设置不合理，反而成为了被玩家诟病得最多的地方。前作机会时间的分数是根据Combo计算，每增加1个Combo分数就加100，无视按键的评价高低，直到Combo断掉分数才会重新计算，所以就算其他部分打得再烂，只要在机会时间中保持Combo不断就照样能获得高评价。本作中机会时间改为了增加按键评价的分数，虽然降低了在整首歌中的分数比重，但如果要获得高分，这一部分的分数依然是不可少的，需要玩家在整首歌中都有稳定的发挥，减少了投机取巧的操作。

结语

SEGA这次可说是押对了宝，相信有了这两次的成功，会更加坚定其将《女歌手计划》系列化的信心，再说有广大的VOCALOID用户和NICONICO用户作后盾，哪用担心会缺少歌曲资源和贩卖对象，期待系列新作能给初音Fan们带来新的惊喜，也衷心希望这个系列能走得更远。

文 苍穹 美编 Juxi

全新可控角色登场！



相信大部分读者拿到本辑《掌机王SP》时，《黄金太阳 黑暗黎明》已经如期发售了。从回函表中可以看出有相当多的读者对本作都是非常期待的，而本次前线也将为玩家们带来游戏发售前的最后一次报道。在众多新公布的人物中，初代主角罗宾的中年形象一定让老玩家们感慨万千了吧？就让我们一同等待《黑暗黎明》的降临吧！

NINTENDO DS

黄金太阳 黑暗黎明			
黄金の太阳 漆黒なる夜明け			
Nintendo	RPG	预定2010年10月28日	日版
1人	容量未定	4800日元	对应周边未定
相关报道	Vol.140 P26/Vol.142 P33/Vol.143 P62/Vol.144 P12		



▼雷欧雷欧极富侠义心肠，虽然个性粗犷但很值得信赖。

雷欧雷欧 レオレオ

海贼之国“查帕”的王子，同时也是可以自由操控火焰的火之元素使。身为驰骋东海的海贼团领袖的他性格奔放、正义感极强，深得同伴信赖。





▲雷欧雷欧的父王与主人公穆特的父亲罗宾之间有着不少的渊源。



斯黛拉 ステラ

“黄金太阳”现象以后突然变异的兽人族，五感优秀，能够使用读取对方内心、感知特殊气味并将其实体化的精神力。

饱经沧桑的初代主角现身！

红心 ハート


▲居高临下的红心，其身后国王的服饰倒颇有些中国古代皇帝的风采。

妖艳的迷之女性，以其美貌作为武器，打入了刚崭露头角的军事国家“沙帕兰”的内部。她那仿佛能看透一切的言行令人心生恐惧。

罗宾 ロビン



30年前引起『黄金太阳』现象的海蒂亚战士的领袖，身为地之元素使的他也是穆特的父亲。在崩塌的阿尔法山对面建起小屋后，他便一直监视着异变的发生。

黑桃 スペード



突然出现在穆特等人面前的沙帕兰军指挥官。拥有『剑』之称号的高傲战士，生性好战。他此行究竟隐藏着怎样的目的呢？

斯库雷塔 スクレータ



克劳恩的老师，在各地展开旅行并研究炼金术。有曾经与海蒂亚战士们一同旅行的经历。

系列关键词解析

炼金术

以四大元素地、水、火、风为根源的科学，由于具有操控世界的恐怖力量，而在长时间内被封印起来。然而元素是万物活力的根源，随着炼金术法则被封印，世界也失去活力、走向了灭亡。在30年前，炼金术的封印被海蒂亚战士开启。

海蒂亚战士

30年前解放炼金术、拯救世界的8名战士。由于其中4人是在海蒂亚村出生的，故而被世人称为海蒂亚战士。然而炼金术被解放后引起的“黄金太阳”现象也导致了各地灾害频发，作为拯救世界英雄而被赞誉有加的他们，在另一方面也饱受责难。



黄金太阳

随着海蒂亚战士揭开炼金术的封印，阿尔法山上倾泻下了强大的能量，亲眼见证灵峰山崩塌的人们将此现象称作“黄金太阳”。世界虽然获救，但代价也是极为惨痛的，因为被解放的元素之力引起了天崩地裂般的变化，各地灾害不断。



精神力/元素使

炼金术基于精神力，而使用元素之力后能够引发各种各样的现象，元素有地、水、火、风4种属性，惟有继承了古代人之血的人才能使用它们，而这些人则被称为元素使。

精灵

地、水、火、风4种属性的元素聚集在一起后的实体化，虽然外表看起来像动物，但更接近于精神体。通过它们元素使能提高各种能力，甚至能召唤更加强大的召唤兽。



化石恐龙再度复活！

スーパーカセキホリダー™

SUPER KASEKI HORIDER

以化石挖掘、恐龙对战为卖点的NDS游戏《我们是化石挖掘者》的续作登场啦，这次游戏的舞台转到了埋着丰富恐龙化石的卡尔克兹群岛，作为化石挖掘者的玩家究竟要面对怎样的新冒险，下面就一起来看看吧。

文 乌冬　美编 Juxi

NINTENDO DS

超级化石挖掘者			
スーパーカセキホリダー			
NBGI	RPG	预定2010年11月8日	日版
1人	容量未定	4800日元	对应周边未定

▶一同参加卡尔克兹GP的青梅竹马。



特奇

作为主人公青梅竹马的活泼少年，有时不时肚子疼的毛病。



主人公

玩家的化身，可在男女主人公中选一。为了和憧憬的祖再会，主人公参加了化石对战大会“卡尔克兹GP”。



这次的舞台是卡尔克兹群岛

祖

世界闻名的化石挖掘者，化石公园的创始人，同时也是卡尔克兹GP的主办人。



▲主人公憧憬的化石挖掘者。



在四只恐龙中选一

在正篇故事开始的两年前，遭异特龙追赶的主人公和特奇被祖所救，以此为契机两人立志成为化石挖掘者，并得到了这四只恐龙中的其中一只。



气腔龙



乌羽龙



赫鼻青岛龙



长赫龙

片头动画抢先公开

相比前作，本作新增了动画演出，借助动画玩家可更好地了解剧情。


▲祖救助主人公和特奇的场面。





片头动画过后，正篇故事正式开始……


▲相信只要成为了化石挖掘者就能和祖再会的两人。



邪恶的秘密组织“骨骨团”

骨骨团是企图把卡尔克兹群岛据为己有的邪恶组织。从左到右分别是叫作骨头、肋骨、头骨的组织三干部。

游戏流程1 挖掘化石

玩家首先要做的是挖掘化石，游戏中准备了许多的挖掘区，在这些地方使用雷达探测出化石所在，并用鹤嘴镐把化石挖出来吧。

在各种各样的挖掘区挖掘化石！



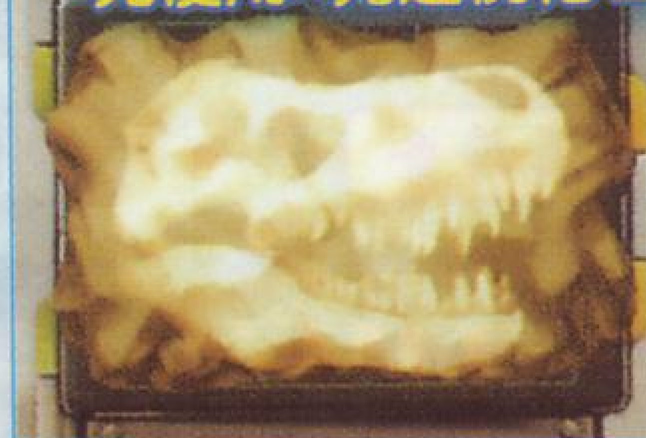


◀不同的挖掘区所挖到的恐龙化石也有所不同，究竟这里埋着怎样的化石呢？

游戏流程2 清洁化石

化石挖掘出来后，还需要使用锤子和钻头把附着在化石上的泥土给敲掉，如果能在限制时间内完成清洁工作，就能复活出比一般情况下更强的恐龙。

先使用X光透视化石全貌



▼敲下来的泥土还要用NDS麦克风吹掉。







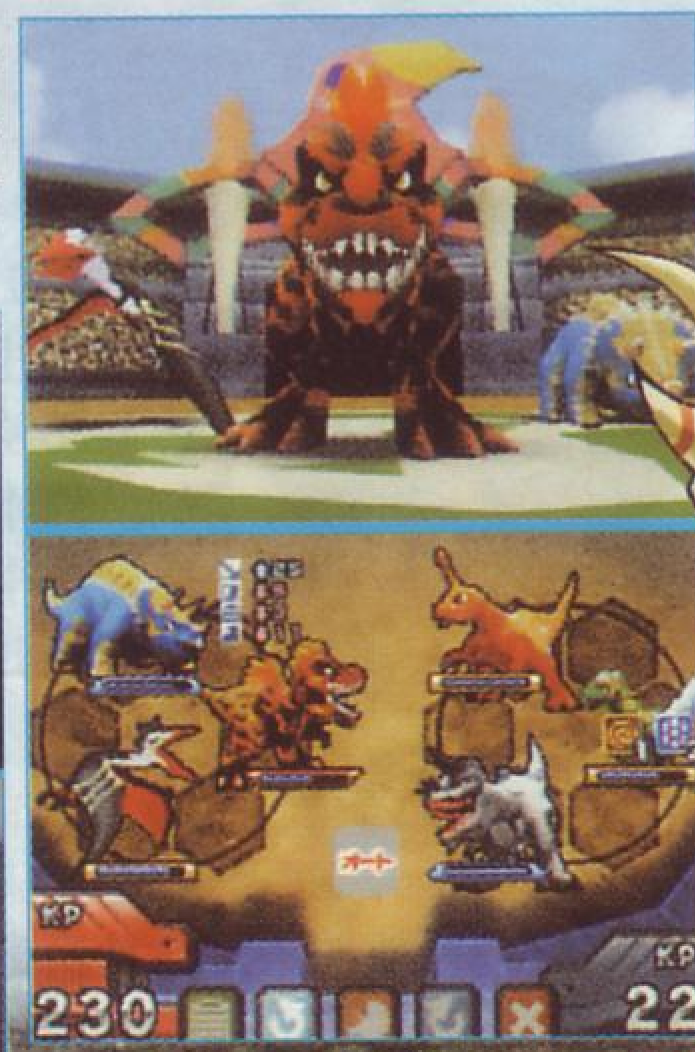
▲清洁时注意不要弄损化石。

游戏流程3 用复活的恐龙战斗！

只要有头部的化石就能将恐龙复活，之后可以将恐龙以三只为一组编成队伍参加化石对战。复活各种各样的恐龙，组成最强的队伍打败对手吧。

▼除了头骨外，还有身体、手和脚部分的化石需要还原，凑齐所有的化石恐龙就能变得更强。





▲战斗是三只恐龙一组的组队战。

大魄力的战斗！





三角龙

擅长突进系的攻击技巧。

复活出强力的恐龙！

暴龙

使用强有力的下颚进行攻击。

TALES OF THE WORLD

RADIANT MYTHOLOGY 3

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3



文 白菜 美编 澄香

对于一直关注“《世界传说 光明神话》系列”的玩家来说，本辑前线带来的情报大概会令你们惊讶不已。一直担任系列女主角的卡依诺“们”，在本作将集结在一起！另外还有新参战角色，以及全新的系统介绍。

PLAYSTATION PORTABLE

世界传说 光明神话3

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

NBGI	RPG	预定2011年	日版
人数未定	售价未定	无对应周边	

相关报道 Vol.141 P49

历代角色与卡依诺大集合！

与第三作的卡依诺共同作战！

from《世界传说 光明神话》



帕斯卡·卡依诺

声优：工藤静香

from《世界传说 光明神话2》



卡依诺·伊安哈特

声优：伊藤加奈惠



卡依诺·古拉斯瓦雷

声优：平野绫

可以组成卡依诺小队！



会话中插入的丰富表情引人注目

▲在世界各地挑战委托任务，完成之后回到公会。搭乘飞空艇，前往下一个冒险之地吧！

在“《世界传说 光明神话》系列”中，每一作都会有名叫一位卡依诺的女主角登场。几乎长得一模一样的三人，负责辅佐玩家在游戏中的分身主人公。主人公将要和历代喜欢的传说角色以及卡依诺组队，完成各种各样的任务。随着冒险推进，围绕着卡依诺的谜团也逐渐被解开。



历代卡依诺集合起来的理由究竟是？

◀▲设定主人公的性别、名称、声音和外表后展开冒险。与卡依诺相遇，然后在她所属的公会里工作！

吉祥物角色公布



由演员相叶弘树担当声优

称呼卡依诺·古拉斯瓦雷为“大小姐”，种族不明的小家伙。原本的工作是侍奉卡依诺一家，因此在卡依诺的双亲去世后，就成为了她的养护人。罗库斯能够说人类的语言，负责班艾鲁提亚号上的家政事务与公会管理，是类似于总管一样的存在。



罗库斯

原名：罗库斯普林格斯

4名参战角色公开

主人公在公会“安朵利比托姆”中接受各种委托，逐渐与历代传说角色相遇。让他们成为同伴的话，就能一起搭乘公会据点飞空艇班艾鲁提亚号，一起进行冒险。委托任务的内容含有讨伐怪兽、取得道具与帮助他人等零零种种，根据具体内容组成高效率的小队是关键。以下将介绍本作中初登场的4名参战角色，期待他们不亚于原作中的精彩表现吧。









跨越作品界限的梦之共斗！



▲原作中精通术与技的4人。在本作中也将大大活跃。

丰富的动画演出仍然健在！



▲在故事的关键剧情处，将插入由Production I.G制作的动画。将角色包裹起来的光环究竟是什么？



新战斗系统 在“光明疾驱”系统下肆意打出术技！

与前作相同，战斗画面下方各角色的极限槽（绿色）在攻击敌人的时候会逐渐上升。当极限槽加满的时候，一定时间内会进入即使遭到攻击也不会产生硬直的“极限突破”状态。而本作在此状态下还新增了使术技可以进行连发的爽快系统“光明疾驱”。

▶打破特技→秘技、奥义的连携规则，可以任意进行技的连接，以及发动术时无需进行咏唱，都是“光明疾驱”的特点。



以格拉尔太阳系为舞台的科幻风格RPG最新作《梦幻之星携带版2 无限》再次公布了全新的情报。本辑前线将为大家带来全新的角色、全新的怪兽以及全新的系统介绍。



文 白菜　美编 紫血猗

PLAYSTATION PORTABLE

梦幻之星携带版2 无限			
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ			
SEGA	RPG	预定2011年2月24日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	
相关报道	Vol.143 P110		

全新的角色

是敌是友？新登场的旧文明人将成为故事的关键！

瓦伊纳鲁

声优：三木真一郎

他与episode 1中登场的旧文明人米卡的关系是？

episode 1中登场的米卡，与瓦伊纳鲁一样被称之为旧文明人。旧文明人没有肉体，因为某个契机，米卡寄宿在了艾米莉亚的体内。而瓦伊纳鲁竟然认识米卡？他们在旧文明人时代究竟是怎样的关系呢？另外故事中还会逐渐揭开他与渚相识的缘由。



米卡

▶成熟稳重的性格。经常帮主人公出主意。



艾米莉亚

◀天真浪漫的少女，episode 1的中心人物。

「我知道很多米卡的事呢。大概比你们知道的要多得多。」

寄宿在episode 2中初次登场的女主角渚体内的旧文明人。一直作为一个人旅行的渚的聊天对象。性格开朗随性，而且话很多。虽然看起来一副吊儿郎当的样子，不过时刻保持着冷静理智，负责一路上引导缺乏常识的渚。不过也正因为如此，时常被渚的行动所牵连。

全新的装扮

本作中玩家角色的基本装束焕然一新。接下来将要公布上辑前线中主要角色人设图其中三名角色的CG模型。估计各位会陷入不知选谁进行游戏的迷茫中吧……



新人类（男）
▶充满中性魅力的面部与和风服装的搭配。给人一种擅长魔法的印象。



机器人（女）
▲羽翼状的部件与大胆的胸口设计是亮点。令人难以直视（羞）……



人类（男）
◀帅气的黑色夹克！看起来应该会很灵活。

全新的怪兽

属于斯塔缇利亚系统，大型的龙形怪兽。原本是作为重要据点防御用兵器进行配置的，现在似乎因为机能暴走而在各地展开袭击。攻击方式有放电与龙卷风。

迪拉·布雷巴斯





雷电与龙卷侵袭而来！



▲▶与玩家角色比较能直观看出它的巨大程度。除了能从口中放出电流外，也能在周围制造多股龙卷风。

全新的系统 无限任务

在自由任务或是同伴搜寻中获得的任务代码能够创造出全新的任务，这就是“无限任务”。通过不同的代码组合，可以合成出带有“经验值高”或是“容易掉落火属性武器”之类特征的原创任务，拥有无限的乐趣。

首先在代码柜台进行代码设置！



▶可以拿到其他人设置的代码。

◀选择作为任务场地的“基础任务”和构成BOSS的“附加任务”。



▲全新任务诞生！根据任务的组合方式，道具的出现几率也会变化。

合成完毕！





▲无限任务的地图是随机生成的。

合成的任务

合成完毕的任务代码，可以在同伴搜寻下公开给其他玩家。当然也能通过联机模式或互联网进行发布。

戦国無双 Chronicle

SENGOKU MUSOU Chronicle クロニクル

群雄割据的战国乱世、丰富个性的无双武将、一骑当千的爽快厮杀……这就是《战国无双》给玩家的印象，说来《战国无双》上次登录掌机平台还是PSP初期，本次再临掌机平台则是对应即将到来的任天堂3D掌机3DS。慨叹“久违”之后，我们也一起来了解下本作吧。

文 马修 美编 Juxi

NINTENDO 3DS

战国无双 编年史			
战国无双 Chronicle			
Koei Tecmo Games	ACT	发售日未定	日版
1人	售价未定		对应周边未定

一骑当千，3D战国乱世大幕即将拉开！

男主角

使用太刀和火枪的主角，看样子远战和近战都玩得转，而且从刀的长度上看，威力和范围也都让人放心，不过速度……大概是佐佐木小次郎的攻击速度吧。应该是非常中规中矩的主角了。

主角就是你

每作《无双》都由于登场武将众多，而没有太统一的主角，即使官方极力在片头动画中刻画赵云、真田幸村等角色，主角的概念也仍相当模糊。本作则有了明确的主角，而主角就是玩家您。化身为战国时代的武将，亲身去3D战场体验乱世吧！



多武将出阵！

和以往“《无双》系列”的“一骑当千”不同，本作中玩家可以一次派出4名武将同时出阵作战，也就是说除了主角，玩家还可另外选择三名武将，战斗中可以通过触摸下屏来切换武将。这样，远处出现突发情况，玩家也就不用拼命赶路了，而系列一直折腾玩家的“远水救不了近火”的情况貌似也可以迎刃而解——但是，随之而来的手忙脚乱的情况也许会更多。

女主角

虽然装束上乍一看是忍者，但耳环又与忍者的职业性质相悖……当然游戏里也不是没有可能。使用两把类似于大手里剑的短刀。无疑，女主角更倾向于速度。

多任务攻略

任务是“《战国无双》系列”的一大特色，也是最让玩家跑东跑西但乐此不疲的系统。如今可以4名武将共同出阵，那么一次攻略多个任务也就成为了可能。



▶击破敌将时达成一定的连击数的任务，完成任务后则有降低敌军士气、敌方攻击防御全部减弱的效果——很明显，这是来自于《战国无双3》的系统。









▶上屏是战斗画面，下屏显示战况，出现紧急任务时，就点击下屏却换为距离任务地点更近的武将来完成吧。

被卷入野心漩涡中的战国乱世，新世代的无双即将到来！

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘 NEW GAMES SHOW

校园、友情、爱情，通过双拳成长为最强的男人吧！



本作的主人公，看上去就相当凶悍！

喧嘩番長5 漢の法則

PLAYSTATION PORTABLE

喧哗番长5 汉之法则

喧哗番长5 汉の法则

◆Spike◆A・AVG◆预定2010年冬◆日版

拥有超高自由度，在学生中大受好评的“《喧哗番长》系列”最新作即将在今年冬天登陆PSP。本作的主人公是刚刚转到鹤目高校的成濑直人，不过其所在的鹤目高校如今却是动荡不安，作为阿弥浜沿线的一大势力，5所学校的权利之争围绕着阿弥浜沿线这块区域展开，玩家要操控主人公压制局势混乱的本校以及周边地区，最终目标是制霸阿弥浜沿线全部区域。

本作的场景再度得到扩展，玩家要在包括鹤目高校在内的5所学校进行冒险，除此之外，校外也有包括住宅区、商业街、废弃工厂、购物中心等大量场景和十分激烈的战斗等待着玩家，随着冒险场景的扩大，登场角色、换装道具、迷你游戏等其他要素也随之增加，本作将成为系列要素最多、内容最丰富的作品。

新作着重描写了5所学校、3大势力的故事，根据已经公布的游戏截图来看，本作很有可能出现大规模的集团战斗，想象一下一群人混战的场面就令人兴奋，不过目前官方还没有公布相关情报，希望今后的情报中有集团战斗的相关消息出现。

（文：阿鲁）



本作的场景相当丰富



▲一挑三，会不会寡不敌众啊？



▲热血的热视线模式依旧保留。

◀不知道大规模集团战斗会不会出现在游戏中。

灵魂的曲谱不可终焉
PSP青春冒险新作登场



PLAYSTATION PORTABLE

梦幻旋律 变奏

DEARDROPS DISTORTION

◆Cyber Front◆AVG◆预定2011年1月27日◆日版

着名美少女游戏厂商Cyber Front又将在PSP上推出PC美少女游戏移植版，本作为2010年6月推出、销售超过2万套的PC版《梦幻旋律》移植作品。故事讲述玩家扮演的主人公管沼翔一，是一名年轻而又充满才华的小提琴手，备受海外管弦乐团期待的他却因某事情而在乐团失去了容身之所，失意回国后因故入住樱井奏的父亲所经营的室内场馆，期间与各种各样的人物相遇，并透过组织乐队进行活动，记录自己成长的音乐青春恋爱故事。而PSP版将加入原创剧情以及全新的ED曲，以及不少让原PC版玩家为之满足的新要素。游戏除了6090日元的普通版，还将推出8715日元的限定版，限定版将同捆可收纳特制CD与PSP主机的吉他外形收纳盒。

（文：酷洛洛）



飞舞的剪刀为你剪出最专业的发型

《飞舞的剪刀》是一款为立志成为发型设计师的年轻女孩而制作的一款美发题材的游戏，游戏中玩家能学到现实中非常专业的美发技术，在提高自信心的同时还能培养自己的社交能力以及创新能力。游戏一开始玩家需要从初级助理做起，经过生涯模式的6个关卡的磨练，最终成为一名优秀的沙龙店长。游戏中玩家需要通过20多个迷你游戏来完成工作内容，包括给顾客洗头、吹干、剪发、染发等，根据顾客的外表特征给其设计最搭的发型，才能获得顾客的好评。另外游戏还提供了练习模式、快速模式以及自由模式，让玩家熟练地掌握7种修剪技巧及35种发型的设计。努力工作并拥有一定的名气后，可是会有好莱坞著名的时装师以及摇滚明星等特殊客户上门哦！

（文：伊娃）



▲用手拨弄头发能让头发干得更快。



▲客户的满意是我们工作的动力。

NINTENDO DS

飞舞的剪刀

Busy Scissors

◆Little Orbit◆SLG◆预定2010年11月2日◆美版

长发姑娘，长发姑娘，放下你的长发



NINTENDO DS

长发姑娘

Disney's Tangled: The Video Game

◆Disney◆PUZ◆预定2010年11月23日◆美版



▲收集苜蓿草蜂蜜。



▲帮助好友弗林绘制油画。

游戏根据同期上映的迪士尼同名动画电影改编而成，讲述的是长发姑娘被巫婆诅咒，被囚禁在森林的高塔中，一次她认识了一位路过的王子，王子天天来与她相聚，却不料被巫婆发现，当王子顺着长发姑娘长长的头发爬上高塔时才发现他看到的是巫婆而不是长发姑娘……游戏的场景与电影中基本相同，有森林、村庄、高塔等，在冒险的途中玩家需要扮演长发姑娘，接受人们的各种请求并完成一系列的迷你挑战任务，比如制作蛋糕、喂养山羊以及担任马夫等。游戏的过程中，玩家要经常给长发姑娘梳理头发，而头发是具有魔力的，它能使被破坏的物体复原或帮助小动物解决难题。游戏让人最期待的就是，在故事的最后长发姑娘是否能够与王子再相遇，并如原著童话中的结局一样，从此幸福地生活在一起呢？

（文：伊娃）

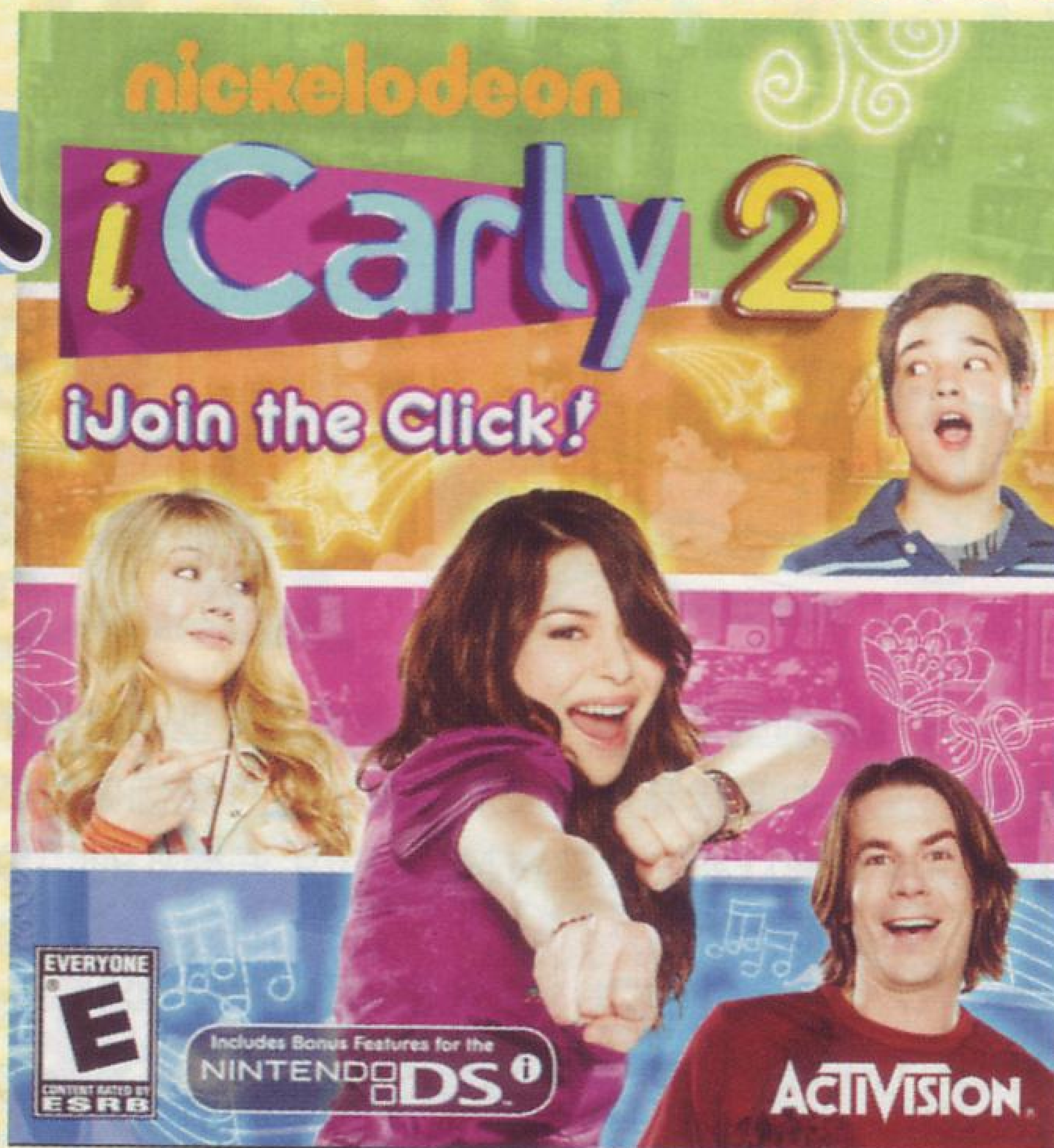
欢迎新主播加入

NINTENDO DS

爱卡莉2 加入主播圈

iCarly 2: iJoin The Click

◆Activision◆AVG◆预定2010年11月16日◆美版

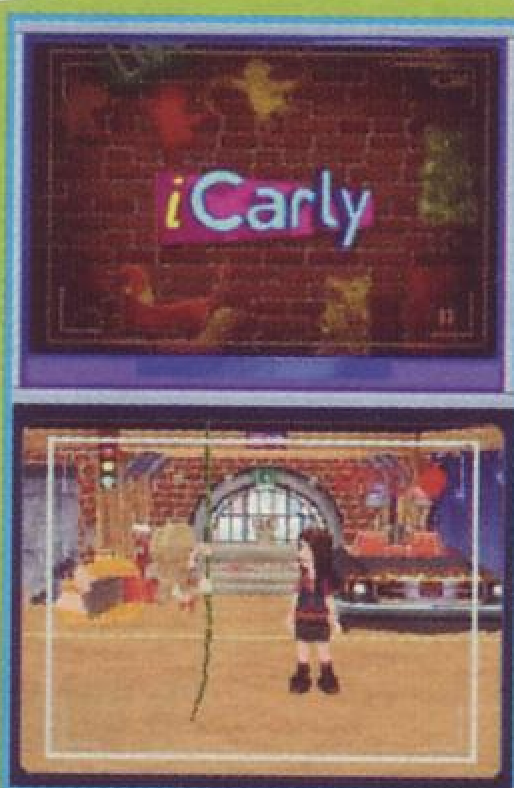


《爱卡莉》是美国尼克儿童频道从2007年起开始播出的系列喜剧，于2009年获得第61届艾美奖优秀儿童节目提名。在新作《爱卡莉2》中，玩家将扮演一名新人加入由卡莉、萨姆和弗雷迪组成的网络节目组，在这里，玩家需要与《爱卡莉》网络剧里的所有角色进行互动，并前往他们经常活动的地点进行探索。游戏的玩法并不复杂，根据上屏地图上标识的各个地点，很快就能到达目的地，同时系统会提供一系列的挑战和乐趣来帮助你尽快地熟悉游戏。游戏内容取材自原剧剧情，玩家要与其他成员一起以极其搞笑的风格演绎节目的策划过程、制作播出以及演绎悠闲校园生活等内容。另外，玩家还可以调整道具模式以及人员配置，以确保工作的顺利进行。

（文：伊娃）



▲初来乍到，可要先精心打扮一番！



▲大伙一起卖力表演。







▲普通冒险，蹦比太被大便怪给攻击咯。



▲BOSS战，超毅力的蹦比太是不会输的！



▲道具也是冒险战斗的一大关键。

超毅力小学生裸身猥琐大冒险，11月启程！

NINTENDO DS

超毅力小学生 蹦比太 究极光腚战！比太VS多库洛迪

ド根性小学生 ボン・ビー太 裸の頂上ケツ戦！！ ビー太VSドクロでぃ！

◆NBGI◆ACT◆预定2010年11月4日◆日版

在漫画月刊《龙漫》（コロコロコミック）上大受好评的连载漫画《超毅力小学生蹦比太》游戏化了。游戏的主人公蹦比太是一个没家、没钱、没衣服的三无可怜孩子，但蹦比太是拥有超强的毅力的，本作中，在蹦比太生活的大屿第三小学，他将与“暗黑时代”归来的日轮大生徒会军团展开恶战，一场充斥着邪恶和猥琐的搞笑大冒险即将开始。

游戏的类型为横向卷轴ACT，人物造型极其有特点，除了蹦比太外，尾马间、委员长、猫老师等也都会登场。冒险中除了普通的动作要素外，还有口吐洪水、放屁点火等超猥琐但很实用的“超毅力技”（根性技），并且冒险中还有很多道具使用。游戏由NBGI出品，动作手感上应该无需担心。当年的《绝体绝命老爷子》、《爆裂鼻毛必胜拳》等猥琐游戏的爱好者们，一起期待11月的最新超级猥琐大冒险吧！

（文：马修）

亲手制作甜甜圈！

NINTENDO DS

甜甜圈先生

ミスタードーナツDS

◆Columbia◆ETC◆预定2010年12月9日◆日版

本作是一款经营甜甜圈商店的小品游戏，玩家要扮演商店里的男性店员，烘烤甜甜圈、为甜甜圈装点上糖果和巧克力、负责甜甜圈的店头销售，并且还要打扫店内卫生，体验现实生活中有关甜甜圈的各项工作。



▲为客人斟上美味的黑咖啡，对甜甜圈的甜腻味有着绝佳的中和作用。



▲给成型的环状面粉裹上糖，放到烤架上烘焙。



▲诸多收集要素非常可爱，男女皆宜。

甜甜圈的数量多达45种，玩家要从和面的步骤开始，通过各个迷你小游戏，让面粉逐步变成美味的甜甜圈。根据使用原料和操作方式的差别，最终的成品甜甜圈也会展现出不同的样子。每当玩家在工作时达成优秀的成绩，可获得奖励卡片。奖励卡片类似刮奖，刮出的点数可用于购买系列游戏的工作服以及各知名甜甜圈的品牌商标，这些收集要素会令游戏变得更加耐玩。

（文：胧月）

文 乌冬　美编 咕噜



今年PSP上最受关注的游戏无疑就是《MHP3》了，随着发售日越来越近，Capcom也于近日放出了试玩版给正在苦等的猎人们解馋。从试玩版可以看到游戏的完成度已经非常高，相信如期发售没有问题。

PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人 携带版 3rd			
モンスターハンターポータブル 3rd			
Capcom	ACT	预定2010年12月1日	日版
1～4人	5800日元	无对应周边	

武器详解



工欲善其事必先利其器，要想在狩猎中事半功倍，就得先有一把适合自己的武器，《MHP3》中提供了12种给猎人选择，包括了前作的片手剑、太刀、铳枪等旧有武器，还有来自《MH3》的新武器斩击斧，试玩版中可使用其中9种，下面就先来看看这些武器的特点。

片手剑



片手剑机动性高、攻击速度快，并且还可以使用盾牌进行防御，在对付各种怪物时都有着非常好的适应能力，是最能体现立回基本功的武器，另外能在拔刀状态下使用道具也是其独一无二的优势。本作中片手剑新增了水平斩→后斩以及盾牌攻击两种新招式，都可以放在连续技中增加输出，并且盾牌攻击属于打击属性，攻击的同时带有削减怪物耐力的效果。

操作

招式	按键
跳斩（拔刀斩）	○+△（移动中△）
捞斩	跳斩后△/回避后△/防御中△
纵斩	△
横斩	纵斩后△
剑盾连技	横斩后△
水平斩	○
后斩	水平斩后○
盾攻击1	滑杆+○
盾攻击2	盾攻击1后○
回旋斩	SELECT/纵斩、水平斩或盾攻击1的派生中↓+○
防御斩	防御中○
回避	×
防御	R
收刀状态时防御	R+○+△
拔刀状态时使用道具	防御中□

派生



双剑

一度在《MH3》中取消的武器都得到了回归，双剑就是其中之一。双剑可以视为将片手剑的盾牌换成了另一把剑，以舍弃防御为代价换来更高的攻击输出。本作在鬼人状态的基础上新增了鬼人强化状态，鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，鬼人槽满后当即进入鬼人强化状态，这时候攻速度上升，并且还可以使用这个状态中独有的鬼人连斩。鬼人化或鬼人强化状态中的回避叫作“鬼人回避”，不同于一般的回避，鬼人回避的回避速度更快，而且可以连续使用，只要耐力槽足够，就可一直回避下去。随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人回避以及鬼人连斩鬼人槽都会消耗，清空后鬼人强化状态就会自动解除。





操作

通常状态/鬼人强化状态

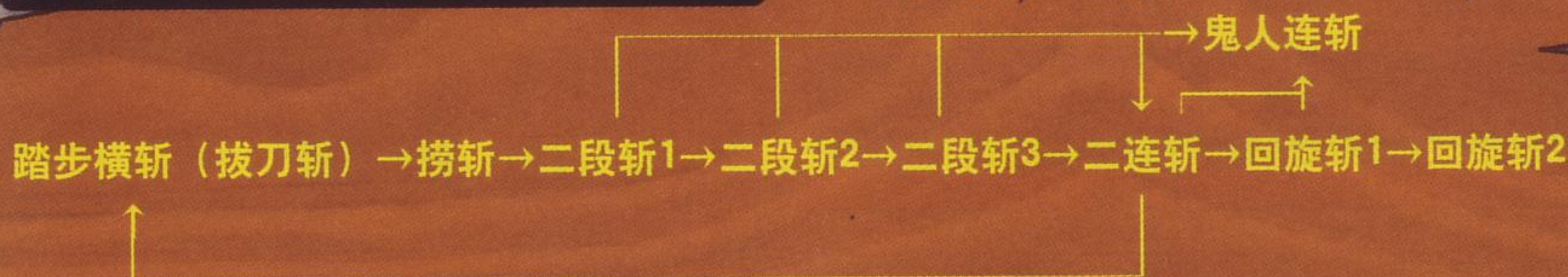
招式	按键
踏步横斩（拔刀斩）	○+△（移动中△）/二连斩后△
捞斩	踏步横斩后△/回避后△
二段斩1	△
二段斩2	二段斩1后△
二段斩3	二段斩2后△
右二连斩	○
左二连斩	派生中←+○
回旋斩1	二连斩后○（鬼人强化状态中消耗鬼人槽）
回旋斩2	鬼人强化状态中回旋斩1后○（消耗鬼人槽）
鬼人连斩	鬼人强化状态二段斩或二连斩的派生中○+△（消耗鬼人槽）
回避	×
鬼人化	R
收刀时鬼人化	R+○+△

鬼人化状态

招式	按键
二段斩1	△
二段斩2	二段斩1后△
回旋斩	○
踏步横斩	回旋斩第一段后△
捞斩	踏步横斩△/回避后△
乱舞	○+△
回避	×
鬼人化解除	R

派生

通常状态/鬼人强化状态



鬼人化状态

踏步横斩→捞斩→二段斩1→二段斩2→回旋斩→乱舞



大剑

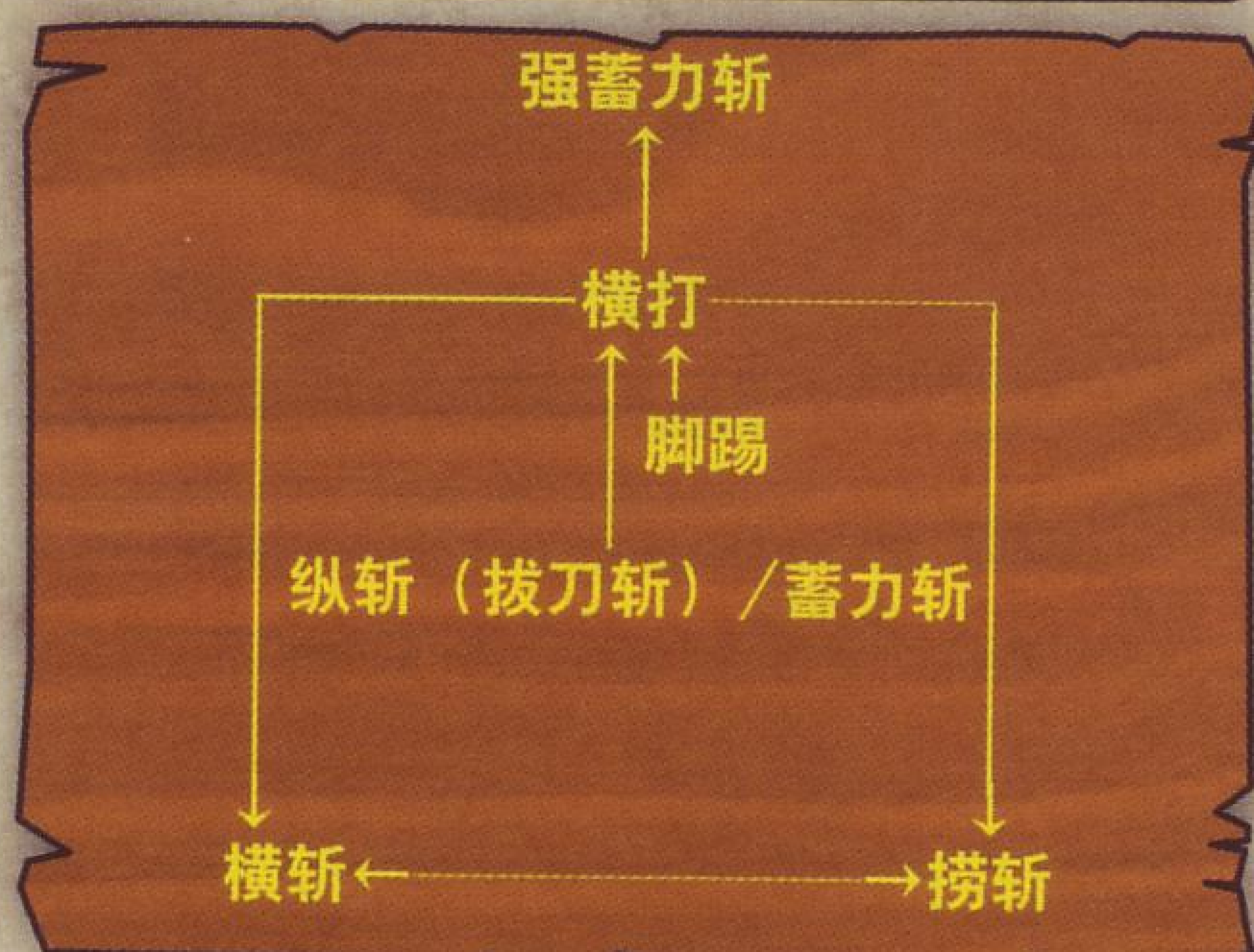
豪迈的大剑历来都是“《MH》系列”的代表武器，其攻击招式虽然不多，不过招招实用，最适合一击脱离的打法。大剑最大的特征是可以使用威力巨大的蓄力斩，瞬间给予怪物的重创，但要注意的是本作大剑蓄力斩的用法有些变化，如果要使用威力最大的蓄力斩，并不能像前作一样按着按键蓄到头，而是需要在特定的时间放开按键，具体时机为蓄到身上的红光最大时，成功的话可以听到音效。本作中大剑新增了横打和强蓄力斩两招，两个都是连携的专用招，不能单独使用，横打接在纵斩或脚踢之后，是打击属性的攻击，可以削减怪物的耐力，强蓄力斩则接在横打之后，威力比蓄力斩更高。



操作

招式	按键
纵斩（拔刀斩）	△（移动中△）
蓄力斩	纵斩（拔刀斩）时按着△不放一段时间后松开
横打	纵斩或蓄力斩后△
强蓄力斩	横打后滑杆+△
横斩	○
捞斩	○+△
脚踢	SELECT／防御中△
回避	×
防御	R
收刀状态时防御	R+○+△

派生



太刀

太刀自《MH2》中登场以来，就以拉风的造型和华丽的招式获得了众多猎人的偏爱，不过这并不代表它华而不实，灵活的机动性、优秀的攻击范围以及增加输出的练气槽系统照样使其在狩猎过程中无往不利。本作太刀新增移动斩和气刃大回旋斩两个新招式，移动斩和袈裟斩一样属于回避与攻击结合的招式，区别在于移动斩可以往左右两边回避，大幅强化了太刀的回避性能。气刃大回旋斩则是用于气刃斩收尾的连携专用招，攻击范围和威力不俗，另外气刃大回旋斩还和本作的练气槽有着密切的联动，本作中练气槽改为了无色→白色→黄色→红色四个阶段，每用气刃大回旋斩命中怪物，就会上升一阶，而攻击力也会随着提升，虽然从《MH3》到《MHP3》厂商已经将白色和黄色阶段的持续时间缩短，但仍霸道依然。



操作

招式	按键
踏步纵斩（拔刀斩）	△（移动中△）
纵斩	踏步纵斩后△
突刺	○／气刃斩1后△
上挑	突刺后△／气刃斩2后△
袈裟斩	○+△
左移动斩	派生中←+○+△
右移动斩	派生中→+○+△
气刃斩1	R
气刃斩2	气刃斩1后R
气刃斩3	气刃斩2后R
气刃大回旋斩	气刃斩3后R
收刀状态时气刃斩1	R+○+△
回避	×

派生

通常派生



气刃斩派生



大锤

大锤有着全武器中最高的攻击力，但代价是攻击后的硬直较大，且不能进行防御，属于比较考验猎人技术的武器。由于《MHP3》中加入了怪物耐力的要素，招式全为打击属性的大锤就成为了用来削减怪物耐力的最佳选择，和前作一样，打击属性持续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩。大锤的变化主要体现在招式连携方面，本作大部分派生的终点都可接R键的蓄力，使得大锤连续技过少的问题得到了解决，攻击的灵活度也更大。



操作

招式	按键
出锤攻击（上挥）	移动中△（蓄力攻击1后△）
纵挥1	△
纵挥2	纵挥1后△
本垒打	纵挥2后△
横挥	
蓄力攻击1	R
蓄力攻击2	按R蓄力到第二段时松开
蓄力攻击3	按R蓄到最大后松开
旋转攻击	按R蓄到最大后移动中松开
旋转攻击收尾1	旋转攻击转2～3后按×
旋转攻击收尾2	旋转攻击转4～5后按×
旋转攻击收尾3	旋转攻击中不按任何键
收刀状态时蓄力	R+○+△
回避	×

派生



长枪

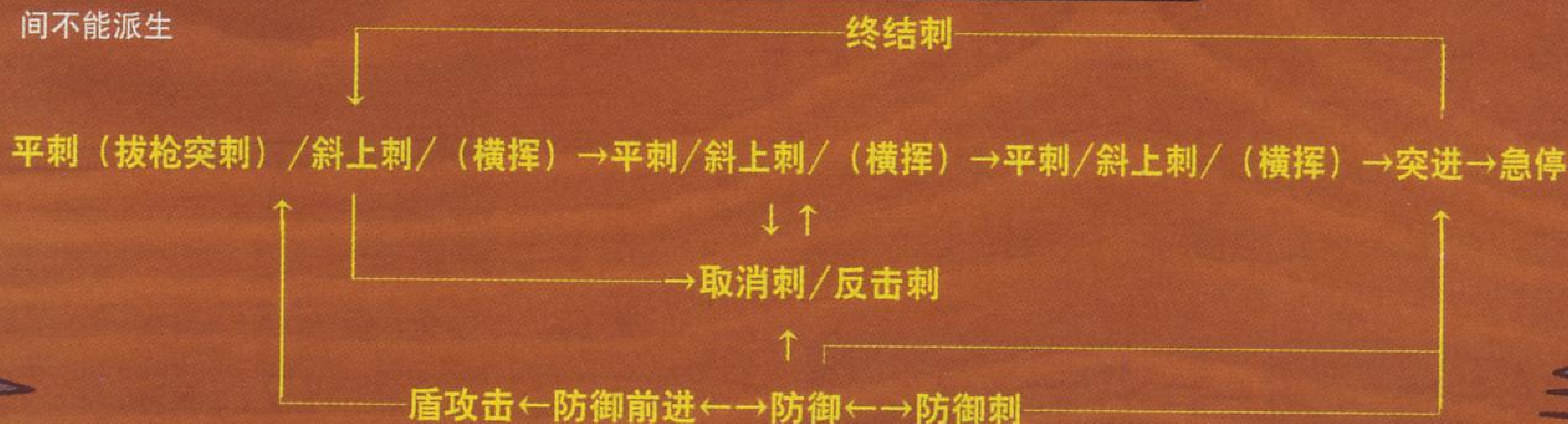
用“钢铁城墙”形容长枪是再适合不过的，虽然它的机动性很差，但却有着全武器中最优秀的防御能力，是少数可以和怪物正面交锋的武器。防守反击是长枪狩猎的核心思路，本作中继续将这个思路贯彻到底，并为其增加了防御刺、盾攻击等新的攻防一体的招式，使得长枪的地位更进一步提升。不过可惜的是，由于改良后的长枪招式过强，所以从《MH3》到《MHP3》有了些许削弱，原来可接在三连刺后的取消刺和反击刺变为了只能接在两连刺之后，输出和灵活度都下降不少。另外要注意的是，长枪的攻击系统不再像以前那样为切断和打击混合，现在所有用枪部分的攻击都为切断属性，只有新增的盾攻击是打击属性。



操作

招式	按键
平刺（拔枪突刺）	△（移动中△）
斜上刺	○
横挥	○+△
取消刺	R（短按）+○
反击刺	R（长按）+○
防御刺	R+△
突进	R+○+△/SELECT
终结刺	突进中○或△
急停	突进中×
防御	R
防御移动	R+滑杆
防御前进	R+滑杆+△
盾攻击	防御前进中△
后跳	×
大后跳	攻击后↓+×
侧移	攻击后←/→+×

派生



斩击斧

斩击斧为《MH3》新加入的武器，共有斧和剑两种模式，能在战斗中自由切换模式是其最大的魅力。斧模式攻击距离长，拔刀状态下也能较灵活地行动，缺点是攻击频率较低。剑模式则行动缓慢，但攻击频率高，且不会弹刀，另外还能使用大威力的属性解放刺瞬间给予怪物重创。不过要注意的是剑模式并不是无限制使用的，剑模式的招式会消耗耐力槽下方的斩击槽，斩击槽空了后则会强制变回斧模式。斩击槽除了在斧模式下随时间经过徐徐回复外，还能在其显示“RELOAD”字样时按R键手动恢复。





操作

斧模式

招式	按键
纵斩	△
横斩（拔刀斩）	○（移动中△）
捞斩	○+△/SELECT/横斩后△
左右摆斩	捞斩后○（可连打）
突进斩	拔刀状态滑杆+△
变形斩	突进斩后R（之后切换为剑模式）
变形	R
装填	斩击槽显示“RELOAD”字样时R
回避	×
侧移	攻击后←/→+×

剑模式

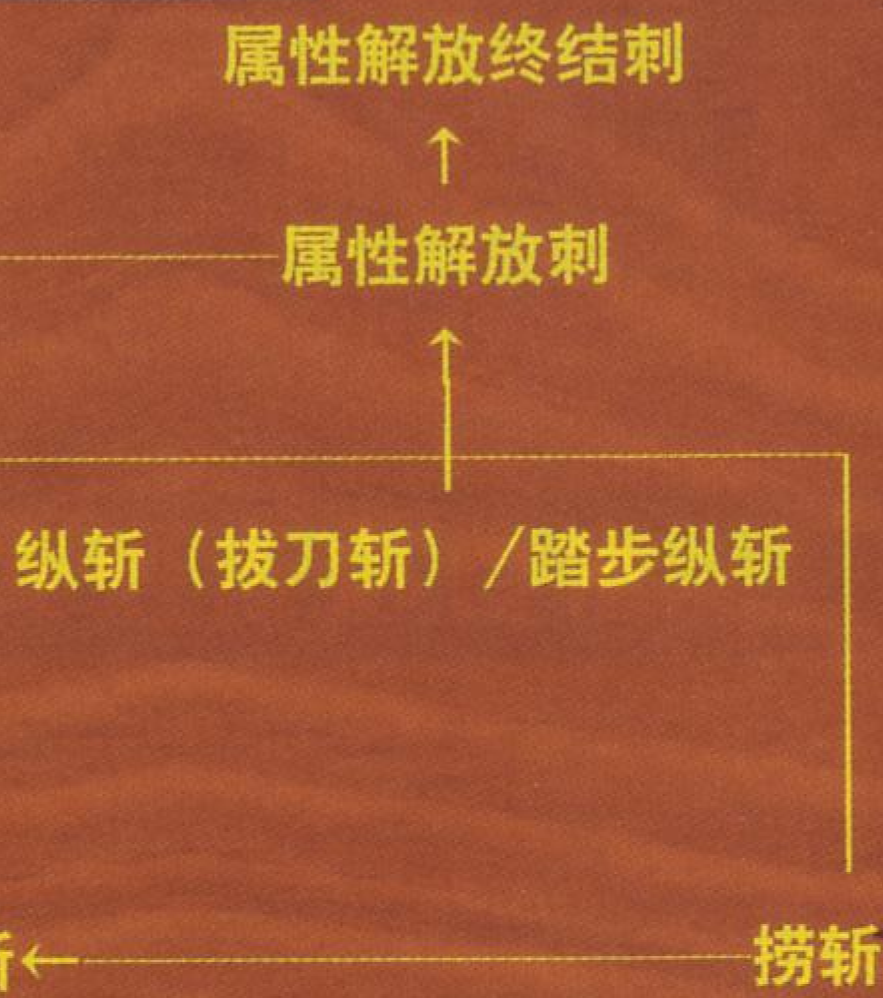
招式	按键
纵斩（拔刀斩）	△（R+○+△）
踏步纵斩	拔刀状态滑杆+△
横斩	○
变形斩	横斩后R（之后切换为斧模式）
捞斩	SELECT/纵斩后△/回避后△
属性解放刺	○+△（可连打△增加攻击次数）
属性解放终结刺	属性解放刺中连打△一定次数以上/属性解放刺中↓+△
变形	R
回避	×
侧移	攻击后←/→+×

派生

斧模式



剑模式



斧模式←变形斩←横斩←捞斩

弩炮

弩炮并没有沿用《MH3》的分类方法，而是依然像《MHP2G》那样分为轻弩和重弩两种。轻弩攻击力低机动性高，可使用的弹种丰富，是偏支援型的武器，本作轻弩增加了射击后的连续回避动作，对脆弱弩手来说的非常有用，另外弹种方面新增了切断属性的“斩裂弹”，用弩炮断尾也成为可能。重弩则和轻弩相反，移动速度慢攻击力高，属于值得信赖的火力输出，重弩新增招式为蹲射，作用是以不能移动为代价，换来特定弹种的多弹药连续射击，连射的弹种和弹数根据每把弩而异。

招式	按键
共通操作	
射击	○
上弹	△
收纳状态下快速上弹	R+○+△
接近攻击	SELECT
弹种变更	L（长按）后△或×
简易瞄准模式	R（长按）+方向键
狙击模式	R
狙击模式解除	狙击模式中R
回避	×
轻弩专用操作	
侧移	射击后←/→+×
后撤	射击后×
重弩专用操作	
蹲射	○+△（×/△选者弹药，○决定）
蹲射视角调整	蹲射中滑杆
蹲射射击	蹲射中○
蹲射取消	蹲射中×
侧回避	射击后←/→+×



任务攻略

这次的试玩版和TGS上的不同，这次的试玩版只有两个任务，并且讨伐的怪物也有区别，除了都有的水兽外，下载试玩版中的另一个怪物是在TGS试玩版中没有的冰碎龙。另外试玩版也对应多人联机游戏，所以如果一个人打不过的话，也可以叫朋友帮忙。



ロアルドロス讨伐【孤岛】

水兽在《MH3》中就相当于以前作品中的大怪鸟，属于用来上手的BOSS级怪物，并且《MHP3》中没了水战，讨伐难度更是下降了不少，只要稍微玩过“《MH》系列”的玩家都可轻松对付。水兽的活动区域为2、5、9和10，由于是试玩版，大型怪物的位置直接标示在地图上，只要跟着地图走很快就可以找到它。

水兽攻击模式

爪击：分为左右两种，不过判定都很小，看到它起手时使用回避就能躲过。

突进撕咬：前方两段连续撕咬，攻击判定都在前方，只要往两侧移动后就能展开反击。

原地撕咬：原地转圈并撕咬，结束时还带有甩尾攻击，但由于只有往左边转圈的版本，站在它右边会很安全。

甩尾：先左后右的甩尾攻击，只有猎人在它后方时才会使用，断尾后这招的威胁大幅降低。

突进：身体贴地依靠惯性往猎人的方向滑行，离猎人较远时就会使用这招，往两侧移动就可避开。

飞扑：同样是离猎人较远时才会使用的招式，如果攻击距离不够，则还会小跑一段距离才会飞扑。

水弹：分为单发和三向两种，中了后猎人使用需要消耗耐力的动作时消耗量会大幅增加，需要用ウチケシの实才能消除，注意水弹会在地上残留一段时间，碰到的话也会陷入异常状态。当水兽体力不足时使用这招会喷不出水，是攻击的好时机。

下压：用后腿站立后再用身体力量下压的招式，判定主要在其身体前方的一块区域，注意下压的同时还会溅起水属性的冲击波，中了冲击波一样会陷入耐力消耗加快的状态。

侧撞：水兽威胁最大的一招，主要是没什么先兆且速度很快，没有太好的回避方法，尽量多变换自己的走位吧。

侧滚：身体往两侧翻滚的招式，具体方向根据猎人所站的位置而定，由于翻滚的轨迹趋向于水兽斜前方，最好往尾巴的方向回避。

突进水弹：边突进边吐水弹，期间还会突然转变方向，通常状态时转变一次，发怒时则增加到两次。这招基本属于我们打不到它、它也打不到我们的招式，是吃药和磨刀的好时机。

狩猎要点

水兽的弱点有颈部的海绵和尾巴两处，海绵的面积很大，攻击时可以多瞄准这里，而尾巴则需要在其使用突进、水弹和侧滚等招式后露出间隙才比较好砍。水兽可破坏部位包括了角、海绵以及尾巴，如果集中攻击弱点部位的话海绵和尾巴是不会有太大问题的，角是相对来说比较难破的地方，因为水兽头部的位置较高，而且可攻击面积也较小，推荐使用像长枪或太刀这些打点高且判定精准的武器来破，而片手剑这种打点较低的武器则要多运用跳斩和后斩来增加打击高度。水兽体力低下时会前往10区休息，不过它的换区速度很慢，抓紧一点的话基本不用到10区就可将它截杀。



ボルボロス亚种讨伐【冻土】



土沙龙亚种也叫作冰碎龙，主要栖息在冰天雪地的冻土，所以身上的附着物也由泥土变为了雪，和土沙龙一样，它会将身上的雪作为攻击手段一种，如果被它的雪打中，猎人会变成雪人状态，导致行动速度大幅下降，这时得赶紧使用消散剂恢复，否则会非常危险。

冰碎龙攻击模式

突进撕咬：前进一段距离后施展撕咬，只有头部的位置有判定，而且判定很小，看到它过来时往其脚下回避即可。

原地撕咬：当猎人位于其侧面时使用的招式，判定在原来靠近冰碎龙前爪的位置，并且撕咬时尾部也带有攻击判定。

头槌：用头撞击地面的同时头上的雪也会飞溅下来，被雪打中会变成雪人状态。有时还会连续使用两次，因此躲过了第一次后也不能大意。

甩雪：将身上的雪甩下来攻击猎人，中了会变成雪人状态。由于落下的位置比较随机，它使用这招时最好不要贸然接近，如果来不及远离，也可以尝试站在它两腿之间的位置。

甩尾：一般为顺时针甩两次，判定都在它的左边，只要往右边回避即可。冰碎龙和土沙龙不同，有时只会甩一次，接着肯定会接头槌。

侧撞：后退一步以侧面撞击猎人，这招起手速度快、判定大，来不及回避时要即时防御。

铲雪块：离猎人较远时才会使用的招式，和电龙吐电类似，呈三叉型飞行。另外这招属于水属性攻击，中了的话猎人会陷入耐力消耗加快的状态。

突进：突进中带有方向修正，发怒时的修正更大，用一般的跑动往两侧移动有可能还躲不掉，最好是选择防御或飞扑。

U型突进：因为突进的路线呈U型而得名，比较有迷惑性的一招，因为不好和突进区分，所以看到它第一次经过自己还没停下的话就要赶快转过身往背后的方向防御，不能防御的武器则往它第一次经过的路线上回避。

滚地：这招不是针对猎人的招式，主要是它身上的雪被打掉时，通过这招重新补充新的雪，并且只有在区域2时才会使用。

咆哮：刚发现猎人或发怒时使用，由于试玩版没有隔音技能，只能选择防御来应对。

狩猎要点

冰碎龙的弱点在位于其巨大身体的下方前爪，比较好的对付方法是使用太刀、片手剑等灵活的武器在它身下贴身攻击，或者使用长枪的防守反击流打法能收到也不错的效果。可破坏部分有头部和尾巴，其中头部需要打击属性的武器才能破坏，而尾巴需要切断属性武器。两个部位里头部相对来说较难破一些，由于冰碎龙的头部非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，只能选择大锤用大地一击来打，攻击时机为它转身或威吓的时候，另外也可以集中攻击脚部使其倒地后再攻击头部。当冰碎龙体力低下时，会和《MH3》中的恐暴龙一样前往区域1开启隐藏通路，继而到区域9去睡觉，冰碎龙的移动速度很快，想拦截是比较困难的，所以可以干脆直接放它到区域9，再在它睡觉的时候用支给品中的大爆弹来了解它。



▲头部破坏后掉下来的部分也可以挖一次。



PLAYSTATION PORTABLE

DJ Max 携带版3			
DJ Max Portable 3			
Pentavision	MUG	2010年10月14日	美版
1～2人	39.99美元	无对应周边	

文 伊娃 美编 紫血漪

在游戏发售前，除了公布的几段演示视频外并没有太多本作的情报放出，不过广大玩家期待的热情并没有减少。游戏发售后，一如既往的优秀素质以及新颖的玩法让人再次沉迷，新一轮的DJ风暴已在玩家掌间迅速引爆，无论新老玩家，都快快参与进来吧！

上手指南

1.游戏共有“Easy”、“Normal”及“Hard”三种难度，难度越低，系统对玩家按键的判定就越宽松，获得的分数也越少，从而减慢升级的速度，因此想要加速升级，在判定严格的高难度中演奏歌曲才是最佳途径。

2.在选歌画面下，曲目封面下方的“Lv.*”表示歌曲难度，星越多代表难度越高，建议初学者选择1至3级以内的歌曲练习。当全连完成一首曲目后，曲目封面的右下角会标上MAX COMBO图案。

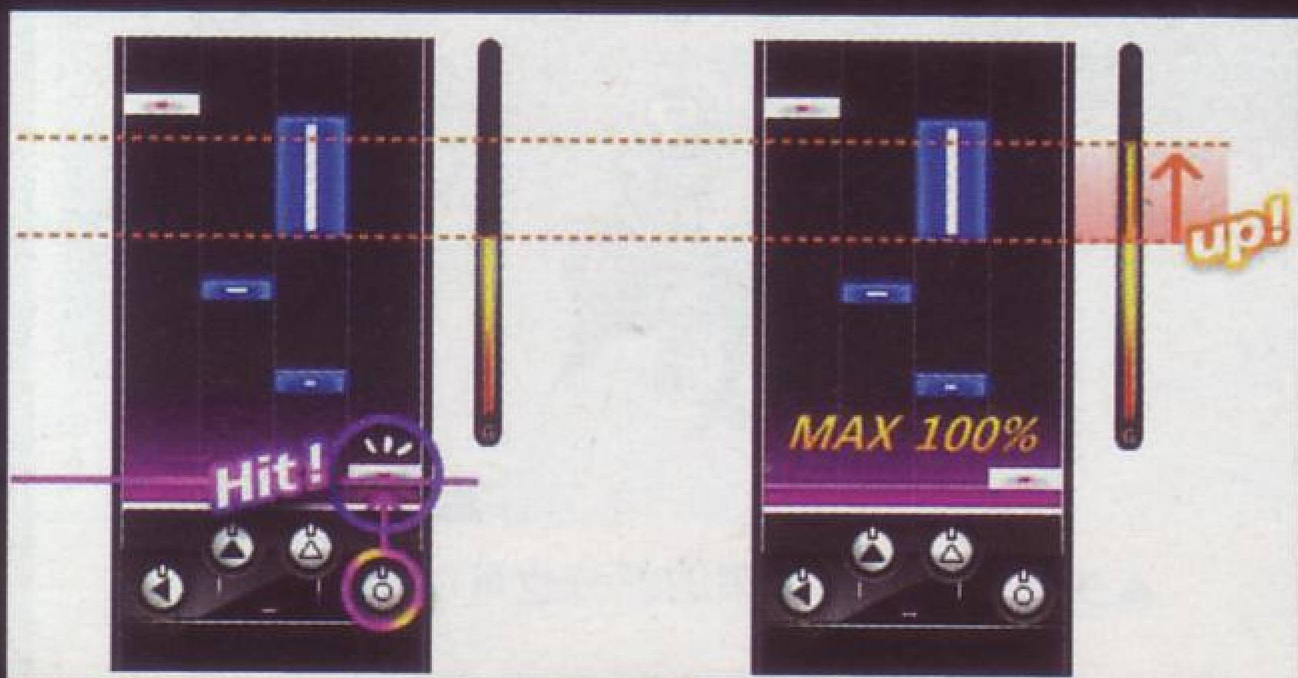
3.在选歌画面下按□键可进入Studio，查看并更换DJ、面板、音符以及各种效果，而按△配合方向键便可直接进行各种效果的搭配了。

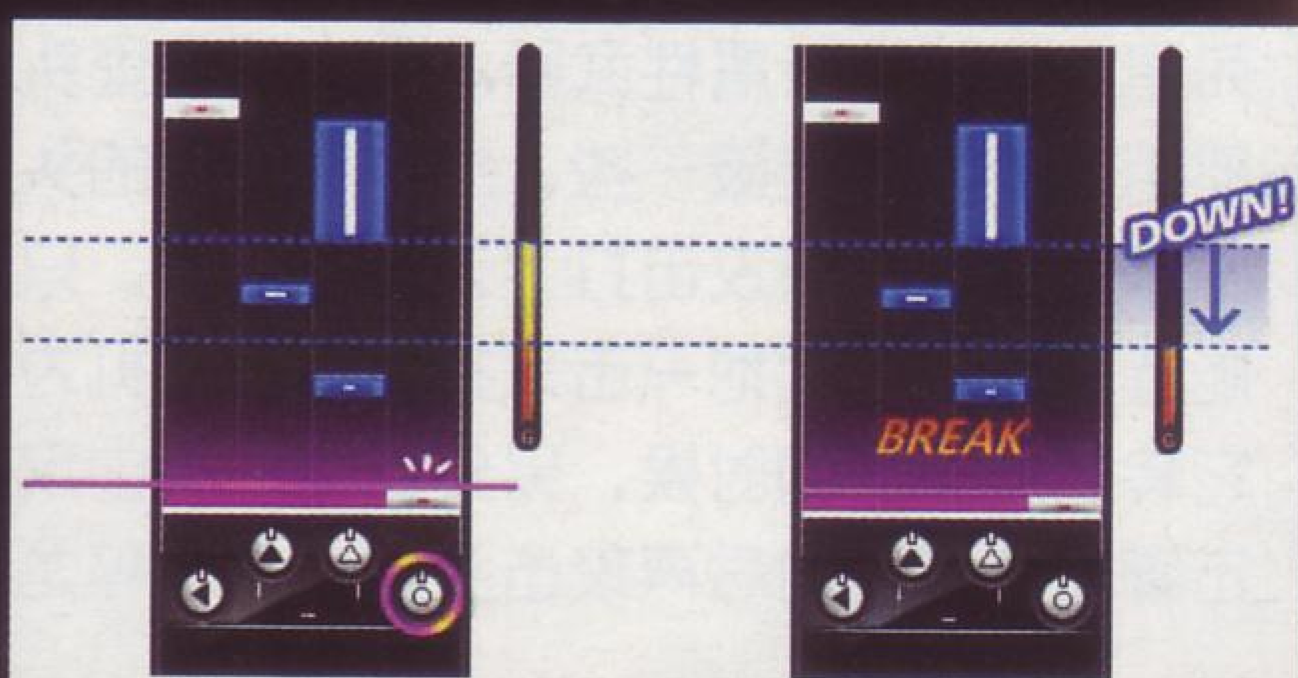
4.进入游戏后，如果觉得音符的掉落速度不适合自己，可以随时按L键或R键进行减速或加速，每次调节的倍率为0.5，注意游戏速度最慢为0.5倍速，最快为8倍速。



图解100%判定与Break

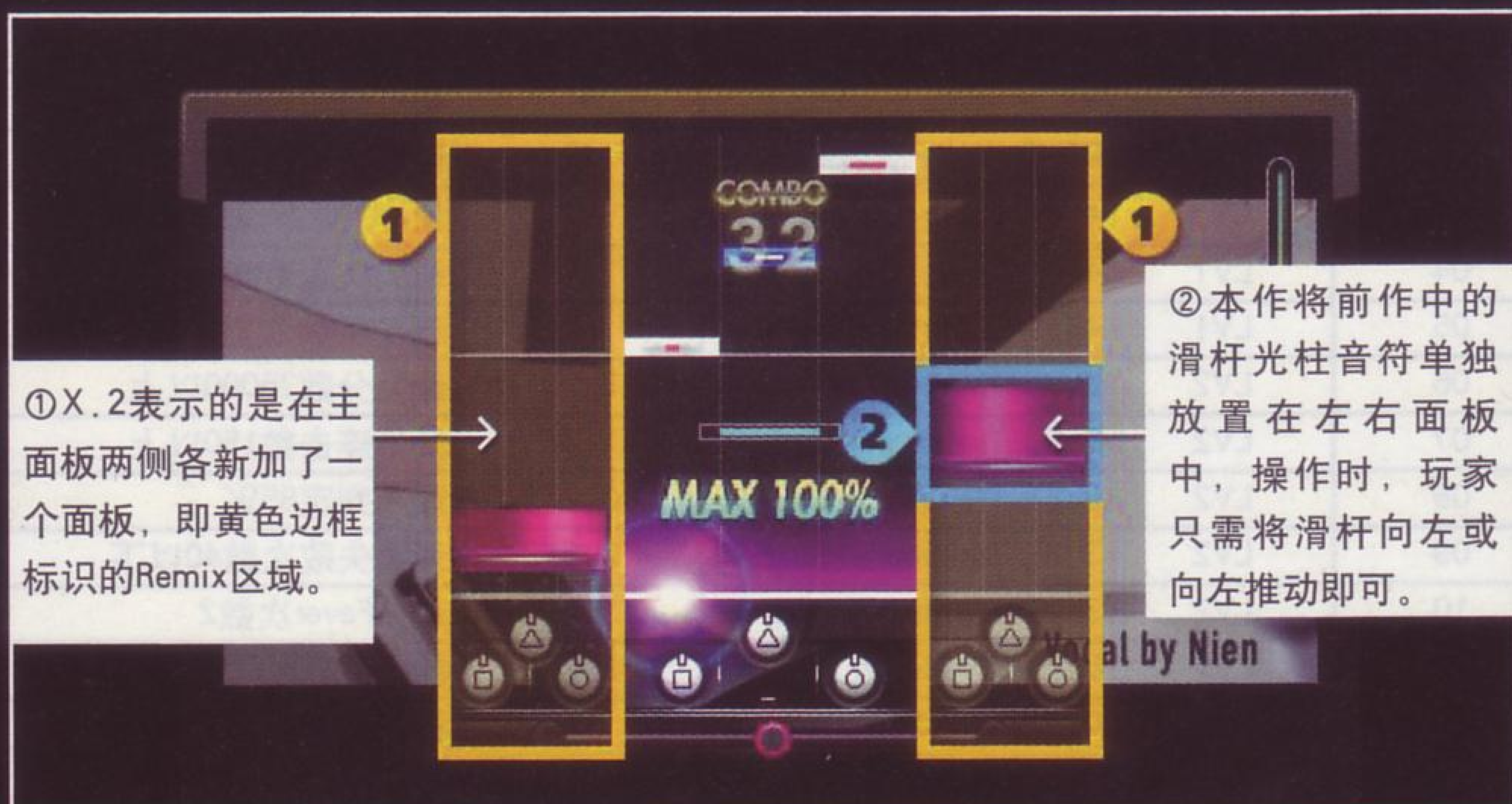
通过以下两幅图的左右对比，相信玩家能很清楚地了解到在什么时候输入按键能获得100%最高判定以及错失音符。如图，粉色直线表示的是判定线，当音符的最下的切面与判定线重合时是按键最佳时刻，而当音符最上的切面与判定线重合时才按键则一定会判定为Break。另外，只有获得100%判定才能增加HP槽，相反，100%以下判定或Break的话都会减少HP，当HP槽耗空时游戏结束，需要重新开始弹奏。





Remix键位模式操作

Remix键位模式是本作新增的游玩模式，也是本作最大的亮点，该模式共分为3.2T、4.2T、6.2T三种。需要注意的是，本作中的光柱音符在下落前是没有提示图案出现的。



①X.2表示的是在主面板两侧各新加了一个面板，即黄色边框标识的Remix区域。

②本作将前作中的滑杆光柱音符单独放置在左右面板中，操作时，玩家只需将滑杆向左或向左推动即可。



③当长条光柱音符出现时则只需按住滑杆不放，无需来回滑动。而光柱上的音符则需要通过□△○三个按键完成。

街机模式

本模式中共收录了4T、6T、3.2T、4.2T、6.2T以及自由模式，其中的6.2T解锁条件为：普通难度下当DJ升级到50级后升级时随机抽取，或直接在Option设置菜单中，将游戏难度设置为Hard即可出现6.2T模式。

每次挑战都要完成三首歌曲，歌曲及难度可自由选择，挑战最后会有总分评判。在自由模式中，玩家可以自由选择目前已解禁的任一键位模式下的歌曲进行演奏，且每首歌演奏完后Combo数可无限累加，连击数能上6位数也不是不可能的事，相当具有挑战性。另外，进入选歌界面后可以按Select键任意切换键位模式，玩家可以利用此功能锻炼自己多方面的反应能力。



任务模式

任务模式是为热爱挑战的玩家准备的，该模式中共有70个任务，起初只有5个任务可以挑战。与前作的俱乐部模式不同的是，新的任务并不是通过完成之前的任务来解禁的，而是通过升级的方式解禁，每个任务解禁所需的级数以及任务目标等详细内容请参见后文列表。无论是街机模式还是故事模式，只要演奏曲目便都会累积升级槽。

任务模式全70个任务解禁条件及相关

任务编号	解锁等级	任务名称	键位模式	任务目标
01	LV1	4T Training ：Step 1	4T	最低分数15000以上
02	LV1	4T Training ：Step 2	4T	最低连击数100以上
03	LV1	4T Training ：Step 3	4T	最小判定88%
04	LV1	4T Training ：Step 4	4T	最大失败音符数量30以下
05	LV1	4T Training ：Step 5	4T	最少Fever次数2
06	LV2	3.2T Training ：Step 1	3.2T	最低分数25000以上
07	LV2	3.2T Training ：Step 2	3.2T	最低连击数150以上
08	LV2	3.2T Training ：Step 3	3.2T	最小判定85%
09	LV2	3.2T Training ：Step 4	3.2T	最大失败次数40以下
10	LV2	3.2T Training ：Step 5	3.2T	最少Fever次数2
11	LV6	Score Challenge	3.2T	最低分数50000以上
12	LV7	Combo Challenge	4T	最低连击数180以上
13	LV8	Judgment Challenge	4T	最小判定91%
14	LV9	Break Challenge	4T	最大失败次数25以下
15	LV10	Fever Challenge	4T	最少Fever次数3
16	LV11	Rewind ：part 1	3.2T	最低分数130000以上
17	LV12	Rewind ：part 2	3.2T	最低连击数250以上
18	LV13	Heavy Riff	4.2T	最小判定91%
19	LV14	Warmth & Coldness	4.2T	最大失败次数35以下
20	LV15	Club 1110	3.2T	最少Fever次数3
21	LV16	Turn It Up	4T	最低分数250000以上
22	LV17	Hybrid Mission	4T	最小判定90%、最大失败次数20以下
23	LV18	Put your hands up	4.2T	最低分数270000以上、最大失败次数30以下
24	LV19	Visionary	3.2T	最小判定90%、最少Fever次数3
25	LV20	Mixed Trax	4.2T	最低连击数600以上
26	LV21	Monotone	3.2T	最低分数300000以上
27	LV22	Ode to Love	4T	最小判定93%
28	LV23	Sky—High	3.2T	最大失败次数25以下
29	LV24	Take a break	3.2T	最小判定90%
30	LV25	Over the Rookie	3.2T	最低分数325000以上、最低连击数800以上
31	LV26	Start your Engine	4.2T	最低分数340000以上、最低连击数1500以上
32	LV27	Pastal Gallery	4.2T	最小判定91%
33	LV28	Weather Report	4.2T	最低分数365000以上、最大失败次数30以下
34	LV29	Battle DJ License	3.2T	最低连击数800以上、最小判定94%
35	LV30	Turning Point	随机	最大失败次数40以下
36	LV35	Rock the Night	6T	最少Fever次数3
37	LV37	Hip & Soul	6T	最低连击数900以上
38	LV39	Popular Numbers	6T	最低连击数1800以上、最少Fever次数5
39	LV41	Rainbow Mixture	6T	最低分数600000以上
40	LV43	Digital Maniac	4.2T	最低分数625000以上、最小判定95%
41	LV45	Just 1%	6T	最小判定94%
42	LV48	High—Definition Play	4T	最小判定96%
43	LV50	Electronic Area	6T	最低连击数3500以上
44	LV52	Zig Zag?!	6T	最小判定77%
45	LV54	Riad Kill	6T	最低分数660000以上
46	LV56	Fly to the Sky	6T	最大失败次数20以下、最少Fever次数4
47	LV58	Sampler Challenge	4.2T	最低连击数2500以上、最小判定95%
48	LV60	Tidal Beat Wave	4.2T	最大失败次数25以下
49	LV61	Coast Coast Coast	6T	最小判定95%、最少Fever次数3
50	LV63	Higher Underground	4.2T	最低分数880000以上、最大失败次数10以下、最少Fever次数4
51	LV65	Shuffle：Classic all	4T/6T	最大失败次数35以下
52	LV70	Shuffle：Remix all	X.2T	最大失败次数25以下
53	LV73	Worldwide Beat	4.2t	最少Fever次数4
54	LV76	Dumping Dumpling	4.2T	最低分数650000以上、最低连击数3000以上
55	LV79	Funky Friday Night	4.2T	最少Fever次数6
56	LV82	This is Paul Bazooka	4.2T	最低分数1500000以上、最大失败次数40以下

57	LV83	Dancing Zorba	4.2T	最低连击数5000以上、最小判定93%、最少Fever次数4
58	LV84	Makou Sound Set	3.2T	最低分数1400000以上、最低连击数4000以上
59	LV86	ECO's Vision Terriroty	3.2T	最低分数1300000以上、最小判定97%、最少Fever次数4
60	LV89	Crouching Tiger	4T	最大失败次数30以下
61	LV90	Heaven's Door	4.2T	最低分数1200000以上、最少Fever次数4
62	LV91	Butterfly Effect	6T	最低分数1900000以上、最低连击数6000以上
63	LV92	Planet 1300M	6.2T	最小判定95%、最大失败次数20以下、最少Fever次数4
64	LV93	Deadly Ensemble	4T	最低分数1800000以上、最大失败次数5以下
65	LV94	the Maze	6.2T	最低连击数9000以上
66	LV95	Bex and Cruv:1974	4.2T	最低分数2600000以上、最小判定96%、最少Fever次数6
67	LV96	Pentavision Awards	6.2T	最低分数2000000以上、最低连击数7000以上
68	LV97	New World Order	6.2T	最小判定95%、最少Fever次数7
69	LV98	Hellord:Second	6.2T	最低分数2500000以上、最大失败次数40以下、最少Fever次数7
70	LV99	The Last Signal	6.2T	最低连击数7000以上、最小判定90%、最大失败次数50以下、最少Fever次数8

全30个DJ Challenge任务完成条件

编号	任务名称	完成条件
1	On Your Mark	观看教学视频直到结束
2	Classic Player	Arcade模式下完成一次4T或6T键位模式的所有3首曲目
3	–	Arcade模式下完成4T或6T键位模式的全部40首曲目
4	Various Taste	Arcade模式下完成一次3.2T键位模式的所有3首曲目
5	Colorful Beat	Arcade模式下完成一次4.2T键位模式的所有3首曲目
6	Multi Player	Arcade模式下完成一次6.2T键位模式的所有3首曲目
7	–	Arcade模式下完成3.2T键位模式的全部40首歌曲
8	–	Arcade模式下完成4.2T键位模式的全部40首歌曲
9	–	Arcade模式下完成6.2T键位模式的全部40首歌曲
10	–	玩过至少200种不同的谱面，每首歌曲用不同模式或难度游玩会分别记为一个谱面
11	Ghost Busters	装备Ghost效果道具完成一首歌曲
12	A half sheet of paper	任务模式下完成35个任务
13	–	任务模式下完成全部70个任务
14	1	以1%的判定完成任意一首曲目
15	Gold Accuracy	以99%～99.9%的判定完成100次弹奏
16	Platinum Accuracy	以100%的判定完成任意一首曲目
17	Combo Maniac	自由模式下combo数达到15000
18	Combo Machine_01	自由模式下combo数达到50000
19	Combo Machine_02	自由模式下combo数达到100000
20	Combo Master	自由模式下combo数达到300000
21	Lord of Combo	自由模式下combo数达到500000
22	Combo Millionaire	自由模式下combo数达到999999
23	10010110	累计演奏曲目150首
24	100101100	累计演奏曲目300首
25	111110100	累计演奏曲目500首
26	1010111100	累计演奏曲目700首
27	1111101000	累计演奏曲目1000首
28	5 times! 5 times!	任意曲目连续失败5次
29	–	DJ升级至50级
30	–	DJ升级至99级





游戏的按键判定要求有所降低，但Remix新模式的玩法难度甚高，尤其是6.2T的难度根本不亚于之前的8键模式。本作的新曲目只有32首，数量较之以往偏少，不过加上Remix版足以保证游戏的耐玩度了，况且任务模式后期有着众多的高难度挑战任务，能在短时间内通关的人想必为数不多。



POCKET HALO
光环视频收录

SUPER SCRIBBLENAUTS™

终于盼来了这款优秀动作解谜游戏的第二作，本作依旧是由5th Cell开发，并如期望地完成了系统和操控等各方面的大幅改进，而一些小细节的调整更是让人称心，总的来说是一款休闲与学习相结合的完美之作。

超级涂鸦 Super Scribblenauts			
Warner Bros.	PUZ	2010年10月12日	美版
1人	256Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 伊娃　美编 紫血漪

操作详解

角色

本作中，玩家能通过触控笔或十字键两种方式来控制主角Maxwell的移动了，避免了前作中移动时与物品操作时的一点冲突。十字键的左右键可控制行走，上键则为跳跃；而当触控笔操作时，点击空白处，Maxwell便会自动走过去，而跳跃则为自动完成，不需要玩家任何操作。

记事本

记事本支持键盘输入和手写（手写输入最好用大写字母）。拼写单词时需要注意一下几点：1.不正规名称。如果输入Tom等人名是无效的（5th Cell的制作人员除外，游戏中玩家可以输入制作人的名字将他们创造出来）。2.注册商标。输入像Band-Aid（创可贴）这类注册商标名是无效的，但Bandage（绷带）便可。3.其他还有形状、酒精或不法物品、种族和文化、低俗语言等都是无法创造出来的。

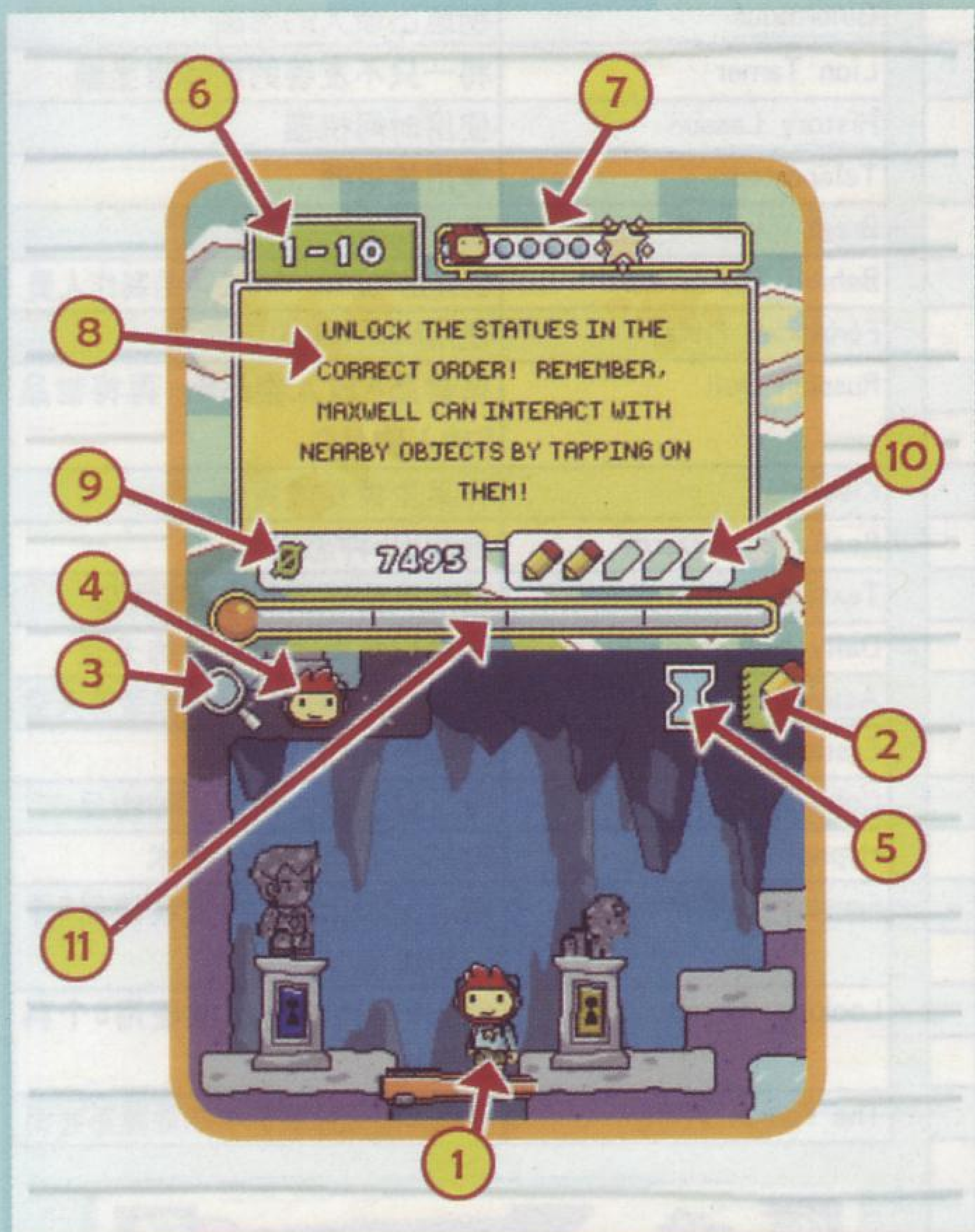
物品

创造出的物品都会出现在下屏幕上方，点击即可进行置放，不过物品需要放在恰当的位置才能使用，比如装备类物品在恰当的位置时，物品和角色身上都会显示为蓝色，而坐骑类物品则为绿色，如果显示的是红色并有红叉出现，则为错误放置，需要重新置放。



◀如果单词拼写错误，系统会提供3个拼写相近的单词。

画面解说



①Maxwell。

②记事本：打开记事本，你可以在键盘上输入单词来创造物品。当你点击场景物品时，记事本会变成垃圾桶，将不需要的物品丢入即可删除。

③放大镜：点击后进入鉴别模式，再点击场景中的物品便会显示各物品的名称。

④镜头复位：只出现在镜头移动后，点击此头像镜头便会自动拉回以Maxwell为中心的位置。

⑤提示：点击这里可以随时查看游戏给出的提示。

⑥当前关卡：前面的数字表示章节，后面的数字表示子关卡。

⑦进度槽：本作的新设定，表示完成该关卡所需的单词数量，每完成一个步骤头像就会前进一格，到达五角星时即过关。

⑧目标文本：每个关卡的过关目标，通常含有基本提示。

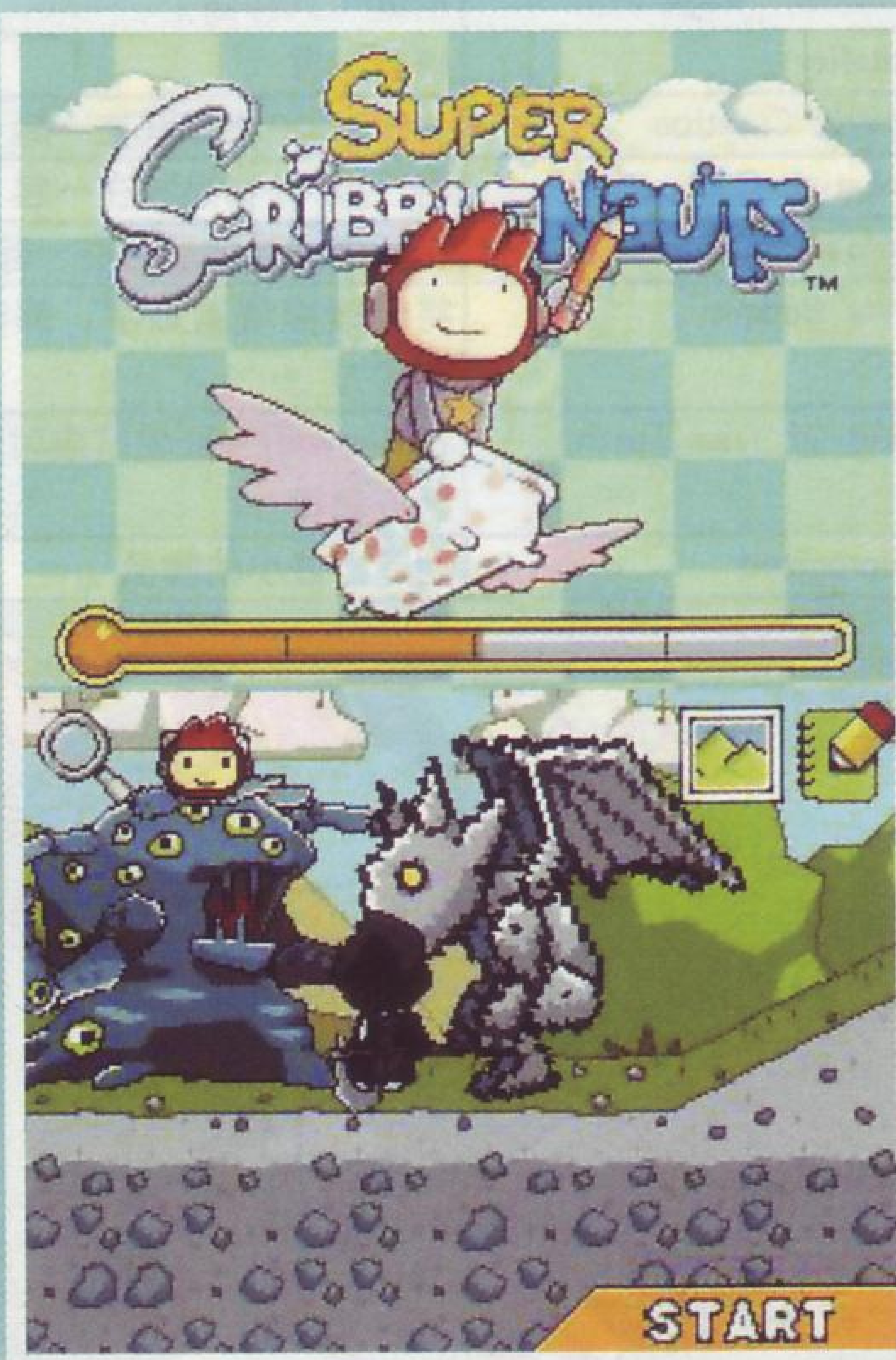
⑨Ollars：即金钱，每完成一个关卡即可获得奖励，金钱可用于购买提示或新角色。

⑩关卡难度：钱币越多过关难度越高。

⑪物品槽：每创造出一个物品都会积累物品槽，物品体积越大积得越快，槽满后就无法继续创造物品了，此时需要将不需要的物品扔进垃圾桶才行。

一些细节调整

和前作相比，本作除了追加了形容词词库以及调整了主角的操作外，还有许多细节方面的调整：重新制作了可创造的物品的造型；道具的使用得以强化，比如装备了翅膀后的主角不再有飞行时间的限制，而是自由飞行；新增了进度槽；改变了关卡获得金冠评价的条件，即再次游玩已完成的关卡时需要连续使用3种不同的方法过关。



▶玩家可以在开场场景中随意恶搞。

奖杯列表

奖杯名称	获得方法
Starite Apprentice	收集10个五角星
Starite Master	收集60个五角星
Starite King	收集121个五角星
Connect The Dots	完成任何一章
Replay	在高级模式中完成一个关卡
Full Replay	完成高级模式
English Eagle	创造出10个不同物品
Letter Lieutenant	创造出25个不同物品
Syllable Savant	创造出50个不同物品
Language Lion	创造出100个不同物品
Grammar General	创造出200个不同物品
Word Warrior	创造出300个不同物品
Brand New Pencil	使用10个不同物品
Sharpened Pencil	使用25个不同物品
Well Used Pencil	使用50个不同物品
Worn Down Pencil	使用100个不同物品
Cracked Pencil	使用200个不同物品
Broken Pencil	使用300个不同物品
Rad Recombiner	在一个物品前添上3个形容词
Master Morpher	在一个物品前添上5个形容词
Mega Mutator	在一个物品前添上8个形容词
It's Alive!	给一个非生物体赋予生命
Piggy Bank	银行中共存有1000 ollars。
Nice Wallet	银行中共存有5000 ollars
Money Vault	银行中共存有10000 ollars
Welcome Mat	在活动场所设计一个新关卡
Home Grown	完成活动场所的关卡
Maxwell In Disguise	使用另外一个角色
Window Shopper	购买10个角色
Dedicated Collector	购买25个角色
Avatar Maniac	购买所有角色
Suit Up–	角色全装备
You Can Fly	给角色装备任何飞行装置或坐骑
Cthulhu Fhtagn	创造一只神兽
Fatality!	摧毁世界
Clever Creation	将任意3种物品联在一起
Creative Concoction	将任意6种物品联在一起
Colossal Contraption	将任意10种物品联在一起
Over Budget	将金钱槽填满数字，即额度达到10万
Skin Of Your Teeth	在Maxwell快要被打败时成功获得五角星
Micronized	创造出最小的物品

奖杯名称	获得方法
Ginormous	创造出最大的物品
Lion Tamer	将一只不友善的动物当坐骑
History Lesson	使用时间机器
Teleported	使用传送器
Break Time	使用街机
Behind The Scenes	创造出3位5th Cell公司的制作人员
Forbidden Fruit	使用Maxwell的记事本
Russian Doll	将物品A放入物品B，再将物品B放入物品C
Kiss Me	将某生物变成青蛙
Really Big Lizards	创造出5种恐龙
Texture Artist	通过改变材质创造5种物品
Daily Horoscope	使用12生肖图案来装饰天空
Astronomer	使用太阳系的所有星球来装饰天空
Easter Egg	创造出5位历史人物
Coloring Book	通过改变颜色创造10种物品
Hypnotized	向另一名角色施催眠术
Fantasy Fulfillment	创造5个幻想类物品或使用5个幻想类形容词
Looking Ahead	创造5个科幻物品或使用5个科幻词语
The Fourth Wall	使用《超级涂鸦》中的隐藏形容词









游戏各方面的改进让人满意，总计120个关卡使得游戏非常耐玩，而玩法的多样性绝对可以让你的想象力得到最充分的发挥。开场大场景的设计非常实用，玩家可以在这里进行操作、拼写以及自制关卡等各方面的练习。最让人不满意的就是游戏的音效和音乐，大部分都与一代完全相同。

文 翔Starry、Civily练

游戏一品轩

栏目主持：乌冬

虽然3DS还没发售，但各大游戏厂商的响应可以说非常积极，毕竟主机刚发售时市场竞争没有那么激烈，游戏厂商就盘算着就算是个二线游戏也可能卖个不错的销量。当初育碧的崛起就是借助PS3/X360发售初期的游戏市场占有率跻身一线游戏大厂的，而App Store早期一夜暴富的例子也不少。

本辑游戏推荐

推荐给 喜欢可爱风格游戏的玩家・女性玩家

NDS 小芝麻3 好多小可爱

まめゴマ3 かわいいがいっぱい!

San-X	SLG
日版	编号：5267

大萌物海豹宝宝再临！


▲两只小海豹正在草坪上嬉戏。

本作在8月5日发售，不过游戏的ROM在本月才推出。以培养小海豹为乐趣的“《小芝麻》系列”之前已经推出了3款作品，由于其可爱治愈的风格大受好评，2009年4月还推出了《小芝麻》的动画。游戏的风格和前几作基本一致，海豹宝宝们圆滚滚胖乎乎的身体加上天真无邪的眼神，再配上梦幻童话风格的卡通画面，光这几点就足以萌杀大多数女性玩家。本作的基本玩法和大多数动物模拟育成游戏类似，无非就是喂点食物、玩点游戏，让海豹宝宝能够茁壮成长。养育一只海豹宝宝或许不算太费劲，但本作的一大特色就是需要同时饲养8只海豹宝宝，这就需要花不少功夫了。游戏一共收录了50种颜色花纹各异的海豹宝宝，同时还准备了160种的服装，玩家可以自由搭配打造出最可爱的海豹宝宝。在闲暇的时候还可以教海豹学习音乐，玩家只需要按照指令弹奏一遍乐曲即可让海豹宝宝们学会该首曲目，之后海豹宝宝在平时还可能随机地哼出你教它们的乐曲，而游戏中玩家还可以自己创作乐曲并保存下来。玩家在平时还需要注意的一点就是赶走海豹宝宝的天敌怪鸟，如果不小心被怪鸟的便便弄脏的话则需要将海豹扔进温泉中洗个热水澡。本作的游戏气氛非常地纯真和温馨，当玩家心情不好的时候拿出本作来放松下心情是一个不错的选择。



▲玩家可以同时养育8只海豹宝宝。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP 战神 斯巴达幽灵（试玩版）

God of War：Ghost of Sparta

SCEA	ACT
美版	容量：约238MB

虽然“《战神》系列”三部曲已经完结，不过索尼显然不想轻易放弃这个品牌，在《战神3》发售之后不久便公布了本作。上个月官方放出了该作的试玩版，试玩版中的场景为亚特兰蒂斯，而希腊神话中创建亚特兰蒂斯王国的正是海皇波塞冬，看来奎爷是要在波塞冬的地盘上大干一场了。从关卡的设计来看，亚特兰蒂斯应该是游戏较早期的流程。在试玩版中玩家能够直接使用本作的新增武器斯巴达长矛，同时还能够使用名为“亚特兰蒂斯之眼”的新魔法。和《奥林匹斯之链》相比，本作的画面在细节上有所提高，各种光影特效也更加华丽。试玩版还收录了竞技场模式，看上去与《战神3》的竞技场模式类似。本作的美版预定于11月2日发售，而官方中文版也紧随其后，预定于11月11日发售。

推荐给 所有喜欢爽快动作游戏的玩家



▲游戏的场景依然充满霸气。

PSP SUNDAY VS MAGAZINE 集结！巅峰大决战（汉化版）

サンデーVSマガジン 集结！顶上大决战

Konami	FTG
汉化版	容量：约450MB

本作是小学馆的《少年Sunday》和讲谈社的《少年Magazine》两大漫画周刊杂志同庆创刊50周年的纪念作品，游戏一共收录了三十部漫画的人气角色，让他们参与到这场大乱斗中。为了满足不同玩家的需求，本作在选择角色进行游戏时可以设定“简单”和“技巧”两种操作模式，在前种模式下可以很容易地发出必杀技，而在后者中则需要搓招。如果玩家对角色的操作有更高的要求，还可以在任务模式中收集宝玉来升级角色的必杀技，新增或升级后的技能往往能创造出更多的连招机会，不过让人不解的是本作没有应用到PSP的滑杆，让对战时的手感大打折扣。除此之外，在游戏的作品资料库中还收录了所有出现角色的相关资料，让玩家可以借此回顾一下相关的经典作品。本作的汉化程度很高，喜欢少年漫画的玩家不要错过。



▲游戏中的必杀技效果非常炫丽。

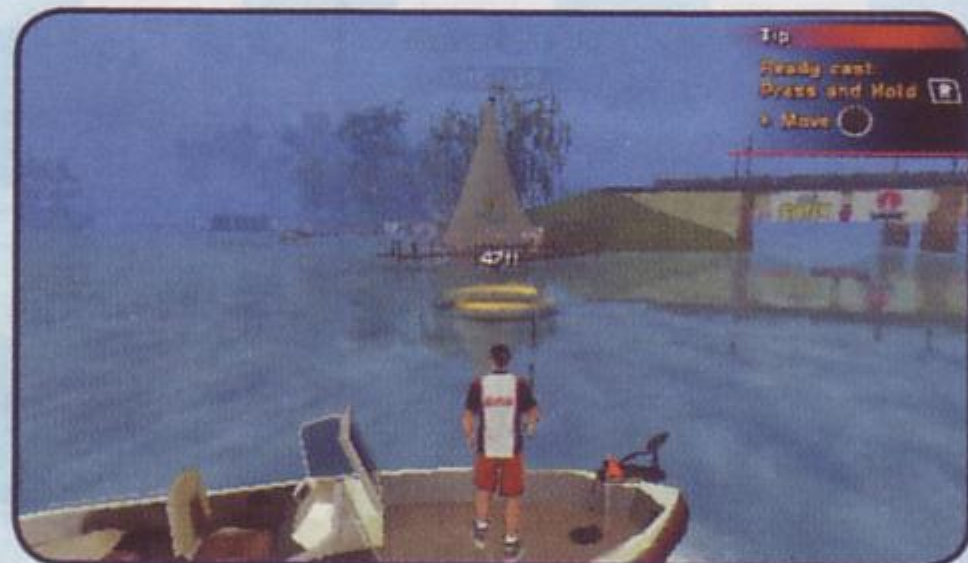
推荐给 对FTG没有太高要求的玩家·动漫爱好者

PSP 惠宝来职业钓鱼

Rapala Pro Bass Fishing

Activision	ACT
美版	容量：约600MB

惠宝来是世界上最大的渔具产品生产商，Activision曾在多个平台推出过数款冠名惠宝来的钓鱼游戏，本作则是该系列的最新作。作为一款以真实钓鱼体验为卖点的游戏，本作的画面十分出色，不仅水底景观和人物的建模非常精细，鱼类运动时的姿态也十分逼真，特别是水中的鱼被鱼钩钩住后挣扎时的动作被刻画得栩栩如生。游戏中玩家可以驾驶船到自认为合适的水域甩杆钓鱼，鱼钩下水后如果附近有鱼的话画面的右下方会有红色的提示，此时玩家稍微收一下鱼线或晃动几下鱼竿会更加吸引鱼的注意力。当鱼上钩收线时也需要玩家运用到很多技巧，如果一直硬收的话线很容易被鱼扯断。本作收录了许多鱼竿、鱼种、户外装备的相关资料，有助于玩家更深入了解钓鱼这项运动。游戏中有些大场景会出现一定程度的丢帧，不过并不太影响玩家进行游戏。



▲选择好的水域有助于你快速钓到鱼。

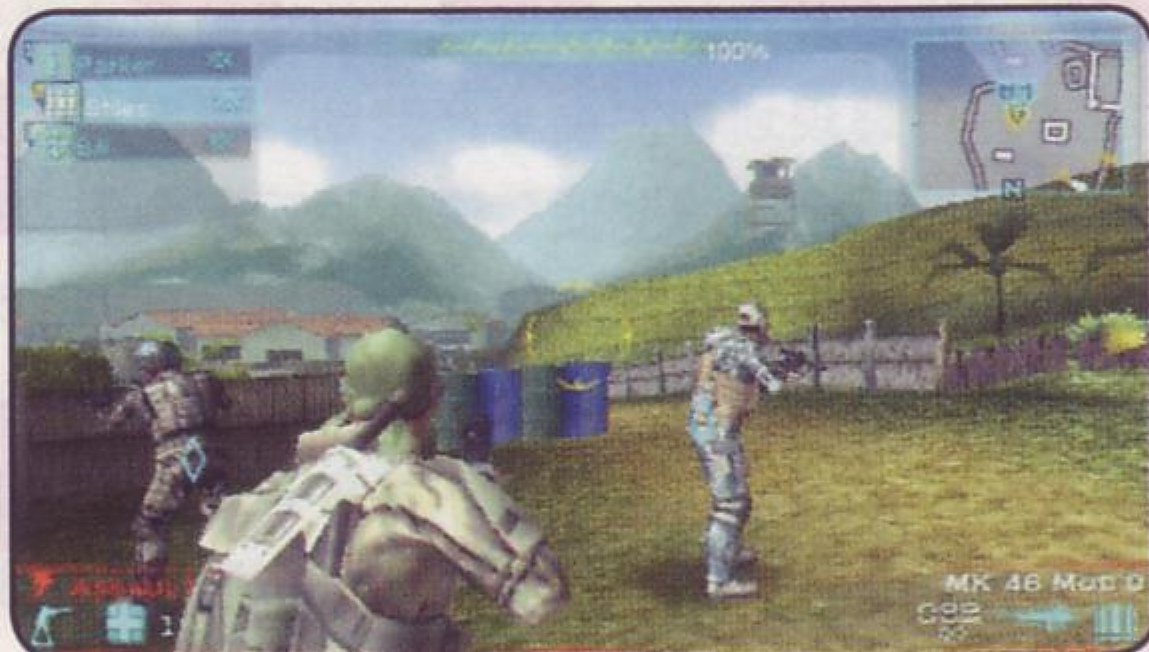
推荐给 钓鱼爱好者·想学习怎么钓鱼的玩家

PSP 幽灵行动 猎食者

Tom Clancy's Ghost Recon Predator

Ubisoft	TPS
欧版	容量：约864MB

“《幽灵行动》系列”在家用机平台的最新力作《未来战士》延期到了明年，不过育碧也专门为PSP玩家准备了这款原创的系列新作，游戏由育碧外包给维塔士的中国工作室制作。本作的故事发生在斯里兰卡，美国的船只在斯里兰卡的海岸遭到了袭击，于是美国军方派出了幽灵小队调查事件的真相。游戏继承了系列的小队特色，玩家在单人模式中将扮演一名队员和其他两名AI队员共同携手作战，在游戏过程中玩家可以随时在3名角色之间进行切换操作，而你也可以向AI队员下达攻击、前进、集合等指令，而在多人模式下游戏还支持最大3人的联机协力作战。本作最大的问题在于劣质的画面和糟糕的操作，同时还缺少足够时间的修饰和润色。


▲玩家可以随时在3名角色之间进行切换操作。

推荐给 最近没有射击游戏可玩的人

NDS 史酷比与幽灵沼泽

Scooby-Doo! and the Spooky Swamp

Torus Games	ACT
欧版	编号：5242


▲沼泽的深处到底隐藏着什么样的秘密呢？

可爱的史酷比狗又回来了！在本作中，玩家可以和史酷比一起探索幽灵沼泽中神秘女孩背后的秘密。本作虽然以沼泽为副标题，但是游戏还收录了雪山村落和幽灵城等各种不同风格的关卡。游戏中可使用的角色众多，他们都各自拥有自己的专属武器和技能，关卡中多数谜题都需要巧妙利用他们各自独特的技能才能解开，比如男主角Shaggy使用的是弹弓，一些远距离或较高的机关只有他才能触发。本作虽是一款动作游戏，但收集要素相当丰富，在关卡中找到的道具、徽章等物品都能在玩家的小木屋里查看到，而且大部分道具还可以在换装系统中使用，玩家可以自由改变主角的装束。本作是一款值得尝试的动画改编游戏，喜欢原作的玩家不要错过本作。除了NDS版，该作还推出了Wii版和PS2版。

推荐给 喜欢动作游戏的玩家·喜欢《史酷比》动画的玩家

NDS 天下一战国情人DS

天下一战国LOVERS DS

Rocket	AVG
日版	编号：5266

本作是一款以战国为时代背景的女性向恋爱文字AVG，游戏讲述了一名公主在亡国后与幼时好友一起逃离国都开始流浪生活的故事。在旅途中玩家会接二连三地遇到许多英俊潇洒的武将，而这些武将当然也是名声显赫，如伊达政宗、真田幸村、明智光秀等等。这些武将的身世、战斗力、恋爱性格等详细资料都可以在游戏的人物模式中查阅到，如果玩家对某位武将特别倾心，可以采取各种恋爱攻势与他增进好感度谋求进一步发展。本作的商店内容比较丰富，除了一些基本物品外，玩家还可以购买到许多支线剧情和短篇小说来更深入了解游戏的剧情。本作虽有众多声优献声，但是游戏中真正出现语音的地方少得可怜，不介意语音的女性玩家不妨通过本作体验一段轰轰烈烈的战国之恋。



▲本作中的德川家康都画得如此俊俏。

推荐给 喜欢文字AVG的女性玩家

NDS 工人物语

The Settlers

Ubisoft	SLG
欧版	编号：5260

本作移植自1996年发售于PC平台的《工人物语Ⅱ》，游戏在画面上保留了原作的时代特色并对NDS触屏操作进行了适当的优化。战略和经济是游戏的两大元素，战略部分虽然也是以消灭敌人为胜利目标，但并不像一般的即时战略游戏那么强调兵种的搭配和战斗力，整个游戏过程更加注重对经济的合理规划和发展生产劳动。玩家可以从罗马、世界、自由三种战役模式任选一个开始游戏，进入后玩家会拥有一个主基地，基地内有木材、石头、食物等一些基本的生产资料，玩家要利用这些东西发展经济，为以后建设交通网络和军事打下基础。而游戏中各种要素都是相辅相成的，资源分配不合理，规划不足，都会导致最终游戏的失败，再加上本作中每个关卡的游戏时间都非常的长，想要玩转本游戏并不是一件易事。



▲游戏的画面带有很浓厚的欧美风格。

推荐给 喜欢策略经营类游戏的玩家

一品短消息

PSP短消息

●日本一出品，移植自PS2的游戏《光之圣女传说 诸神之黄昏》在近日发布了汉化1.0补丁。本作是“《魔界战记》系列”的前身，游戏中的诸多系统都被《魔界战记》发扬光大。

●EA出品，借鉴《战神》的3D动作游戏《但丁神曲》在近日发布了剧情汉化版，想了解原作故事的玩家不妨尝试一下。

●2K SPORTS一年一度推出的篮球运动游戏《NBA 2K11》在最近正式发售，篮球游戏爱好者不能错过本作。

●“《皇牌空战》系列”在PSP平台的第二作《皇牌空战X2 联合突击》在近日发布了简体中文V1.0版，推荐给喜欢飞行模拟游戏的玩家。

NDS短消息

●Konami出品，原创音乐游戏《触摸歌唱》在近日发布了汉化版。本作是一款落下型的触摸音乐游戏。

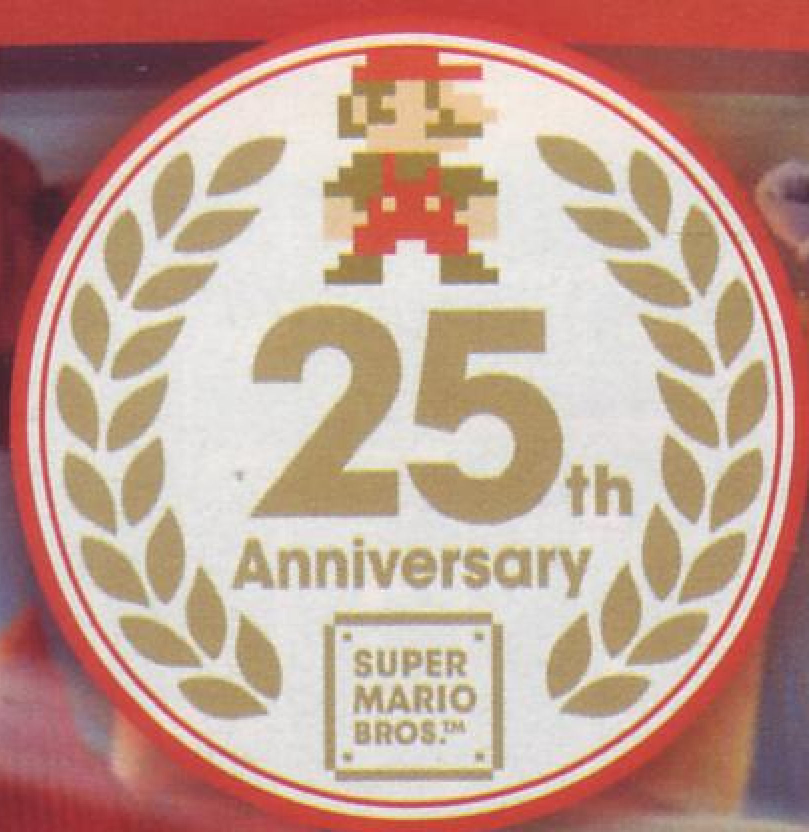
●根据著名漫画家松本零士的经典作品《银河铁道999》而改编的同名游戏在近日正式发售，其故事讲述了主角星野铁郎和神秘女子梅德尔在各个奇妙星球的冒险之旅。喜欢原作的玩家不妨尝试本作。



●EA出品，“《FIFA》系列”的最新作《FIFA 11》在近日推出了NDS版。该作还同期推出了PSP版以及家用机版。

●Square Enix出品，根据1995年SFC平台上的《四狂神战记2》进行重制的《四狂神战记》在近日推出了美版。

《雷顿教授VS逆转裁判》！Level-5果然是新生代日本游戏公司的领军人物，之前开发了《DQ8》、《DQ9》；《雷顿教授》创造解谜冒险游戏的销量神话；与吉卜力工作室合作推出游戏……这次L5又“勾搭”上了老卡的文字冒险大作。有巧舟的剧本，相信本作不会让大家失望。



专题企划 SPECIAL FEATURE

星光依旧灿烂

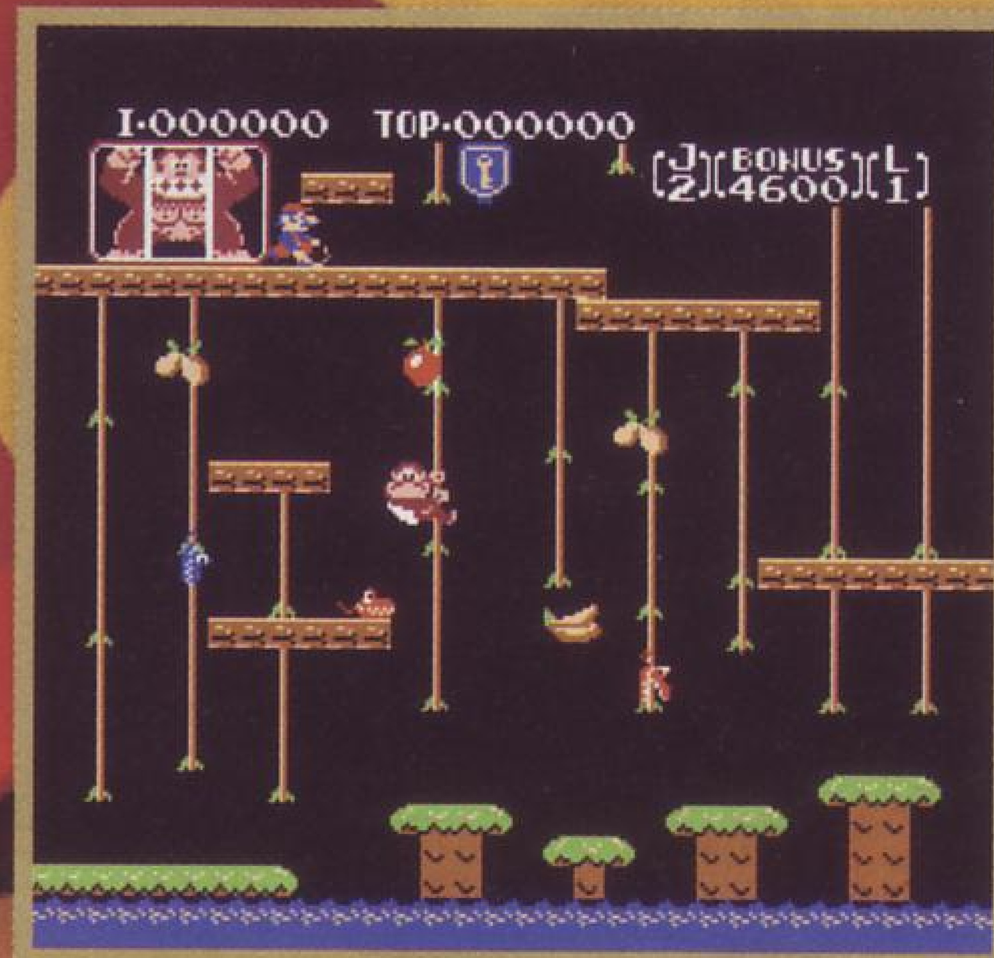
《超级马里奥兄弟》25周年纪念专题

正值《超级马里奥兄弟》发售25周年，从1985年在FC平台崭露头角后，这位任天堂的当家明星已经历了25年风雨，但影响了几代人的水管工大叔如今依旧活跃，人气甚至越来越旺，不得不让人感慨和佩服。在20周年纪念的时候，马修曾在《掌机王SP》上以3辑专题的浩浩篇幅介绍了系列的历史以及林林总总的作品，本次专题将从系列的主要角色下笔，为读者们带来这些游戏明星们的故事和趣闻。

文 苍穹 美编 澄香

马里奥 Mario

马里奥最早的设定名称其实是“电玩先生（Mr. Videogame）”，因为宫本茂早已决定了要让他出现在各式各样的游戏作品中，以此打造任天堂本社的游戏明星。在后来的“《任天堂全明星大乱斗》系列”中，“电玩先生”也是马里奥的称号。作为时下游戏界中最具人气的角色之一，马里奥起初其实也只是半个“死跑龙套的”，虽然在1981年初登场的《大金刚》中，他已经是英雄救美大戏的男主角，但是该作的噱头却在于那只山寨的金刚。在最早的游戏版本中，这位痴情男主角并没有什么高人一等的特殊能力。“如果一个木桶朝你滚来，你会怎么做？跳！”宫本茂给与他跳跃能力的同时，也赋予了他新的名字“跳男（Jumpman）”。在《大金刚Jr》中，跳男也摇身一变担当起反面角色，“马里奥”这个名称也是从本作起正式启用的。由于当时美国任天堂仓库的房东Mario Segale前往办公室索要房租，在经过激烈的争吵后，任天堂的员工们许诺不会拖欠房租，但同时竟发现这位矮胖的房东与游戏中跳男的形象颇为神似，因此便打算以“马里奥”来给角色命名。最初官方给跳男设定的职业是木工，因为这样可以表现出角色平凡的身分，但同事们纷纷认为“马里奥”的名字更像是水管工，于是宫本茂便对设定作出了修改，在后来《超级马里奥兄弟》的游戏中，随处可见的管道也让这一设定普遍为玩家们所接受。



▲《大金刚Jr》是为数不多的由马里奥担任反派的游戏。

由于当时机能和技术的限制，要表现出生动的角色形象十分困难，但限制越多越能展现出制作人的想象力和创作力，利用帽子和胡子来遮盖头发和嘴部的做法竟鬼使神差地成就了马里奥的经典造型。随着游戏的不断发展，任天堂也推出了无数马里奥的相关作品，但无论画面如何进化，这个身穿背带裤的胡子大叔在基本形象方面并没有太大改变。


▲感谢宫本茂先生为玩家、为游戏界创造了马里奥这一经典角色。



Tips 马里奥的职业

上文中说到，马里奥的职业从最初的木工变为了水管工，但其实游戏中的马里奥还从事过各式各样的职业。搬运工、拆屋工、厨师、医生、画家、考古学家、体育裁判、公司经理……这位胡子大叔在游戏中的身分可谓纷繁多样，这还没有算上《马里奥赛车》、《马里奥高尔夫》等竞技类游戏。要算清“《马里奥》系列”的作品数量、马里奥的变身种类以及职业数量可谓系列中的三大难题。



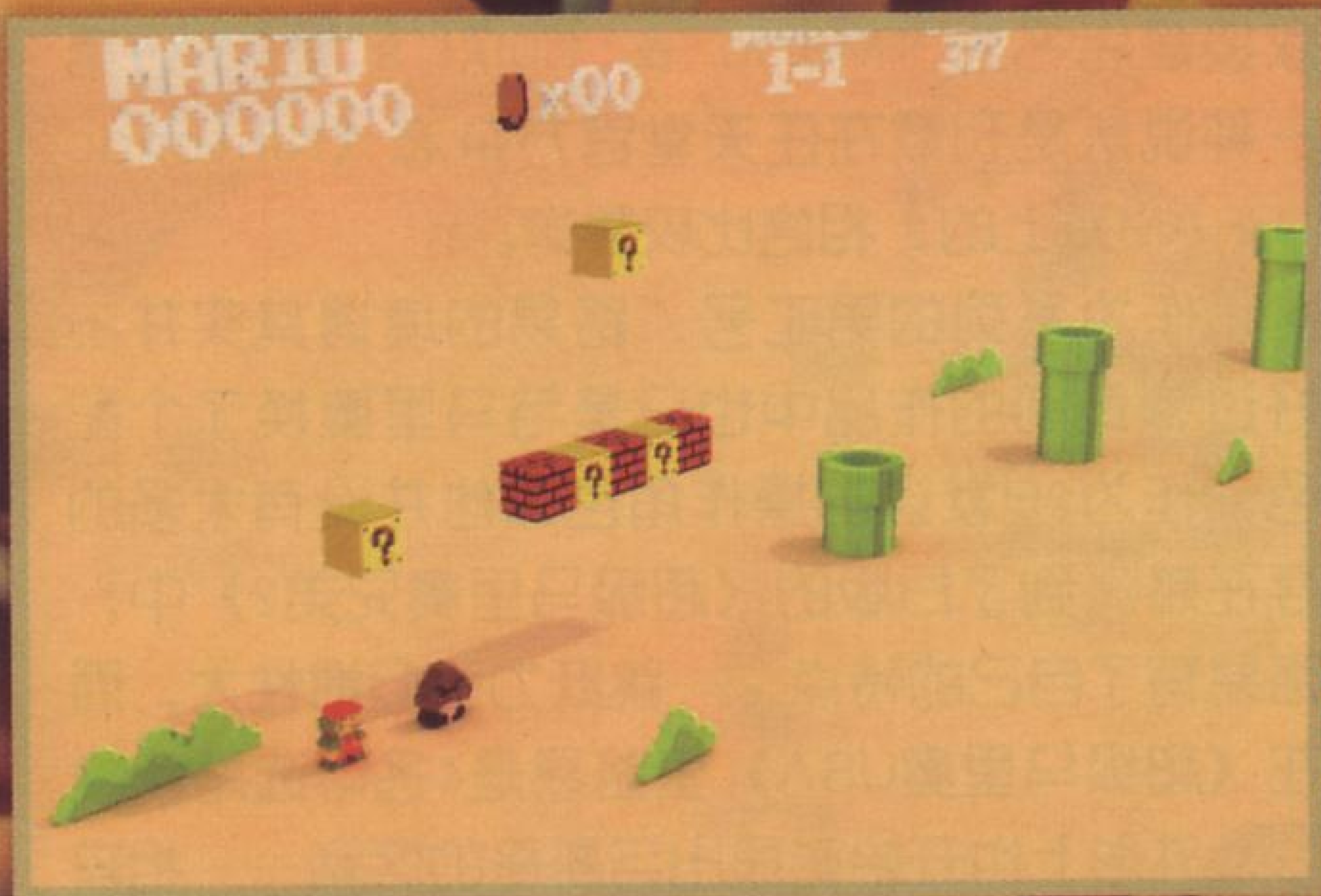




马里奥的性格成熟干练、极富正义感，虽然身高只有1米55，但却拥有强健的身体和运动力，游戏中出现的各色道具也能带给他多种多样的能力，马里奥也是凭借这些特殊能力上天、入地、跋山、涉水，一次又一次地解救碧奇公主和身陷危难的人们。蘑菇、火焰花、超级星星都是从初代开始广为人知的道具，2代里引入的毒蘑菇算是极为少见的负面道具，而经典的3代更是向RPG类游戏看齐，得到的道具甚至可以囤积起来留作备用……在系列最新的作品《超级马里奥银河2》中，玩家们仍能看到全新效果的道具登场，实在是让人佩服任天堂那永不枯竭的创造力。


▲马里奥大叔难得的假日，或许这便是他努力维系的小小幸福。

作为游戏，“《马里奥》系列”拥有200款以上的作品，累计销量早已突破了2亿大关，而《超级马里奥兄弟》也被多次评为“史上最具影响力的游戏”。在游戏界之外的领域，1986年的剧场版动画《超级马里奥兄弟 碧奇公主救出大作战》、1993年的真人版电影《超级马里奥 魔界帝国的女神》让这位游戏角色走上了大荧幕，好莱坞的蜡像馆和星光大道都有他的身影，日本也曾推出过《超级马里奥兄弟》的特制邮票，各种相关周边更是数不胜数、不计其数！作为马里奥生父的宫本茂也因此获得了众多的荣誉，其中最为特殊的要数法国文化部长授予的艺术文化骑士勋章。如今马里奥的的影响力已经毋庸多言，这位在游戏界活跃了25年的角色也囊括了包含“最高产的游戏角色”、“设计最成功的游戏角色”等多达十项的吉尼斯世界纪录。作为任天堂最为知名的游戏角色，作为为任社主机和掌机保证市场的定海神针，相信马里奥很快就会在3DS的舞台上续写新的篇章！



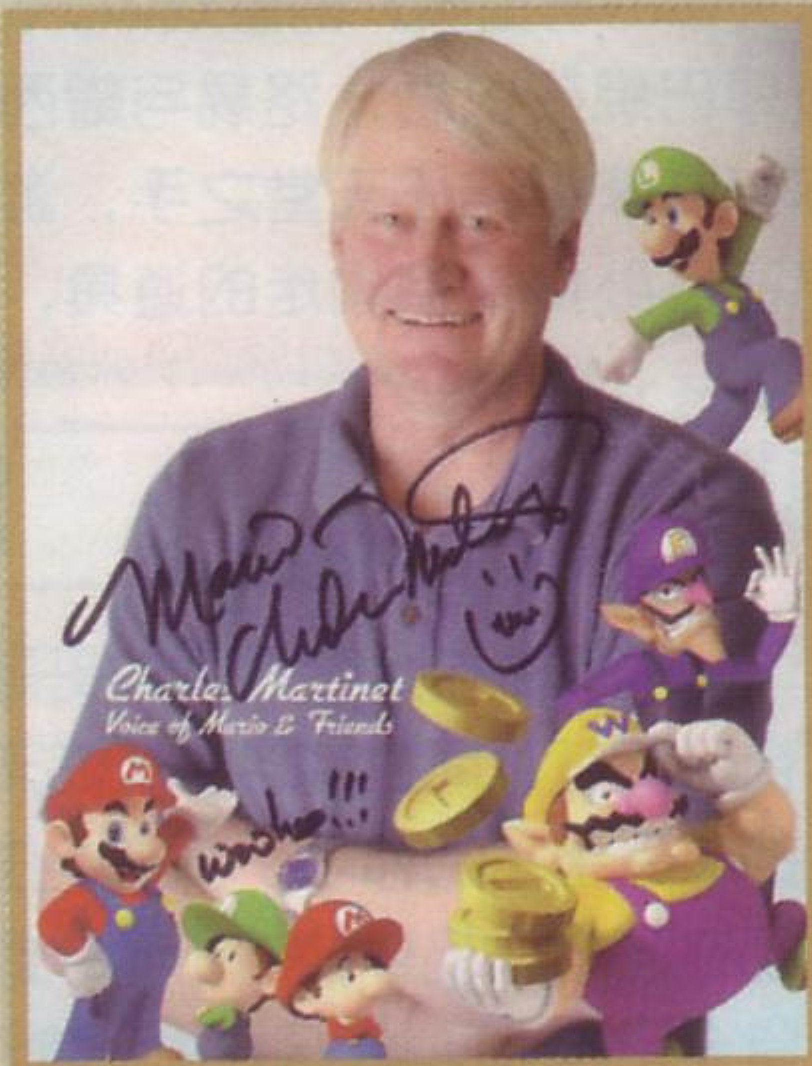
▲这就是3DS上的《超级马里奥兄弟》（伪）。



马里奥的声优



虽然在马里奥的相关动画中，日本的知名声优古谷徹为这位水管工大叔增添了魅力，然而说到马里奥声音的代表，绝对还是要数Charles Martinet。这位年过55岁的美国老人性格活泼开朗，以滑稽的声音完美地诠释了马里奥，另外系列中路易、瓦里奥、瓦路易等角色的配音也都是由他担当的。相信当玩家们听到“Mario, woo hoo!”和“Mamma Mia”时，总会想起这位老人阳光般的灿烂笑容。





路易 Luigi

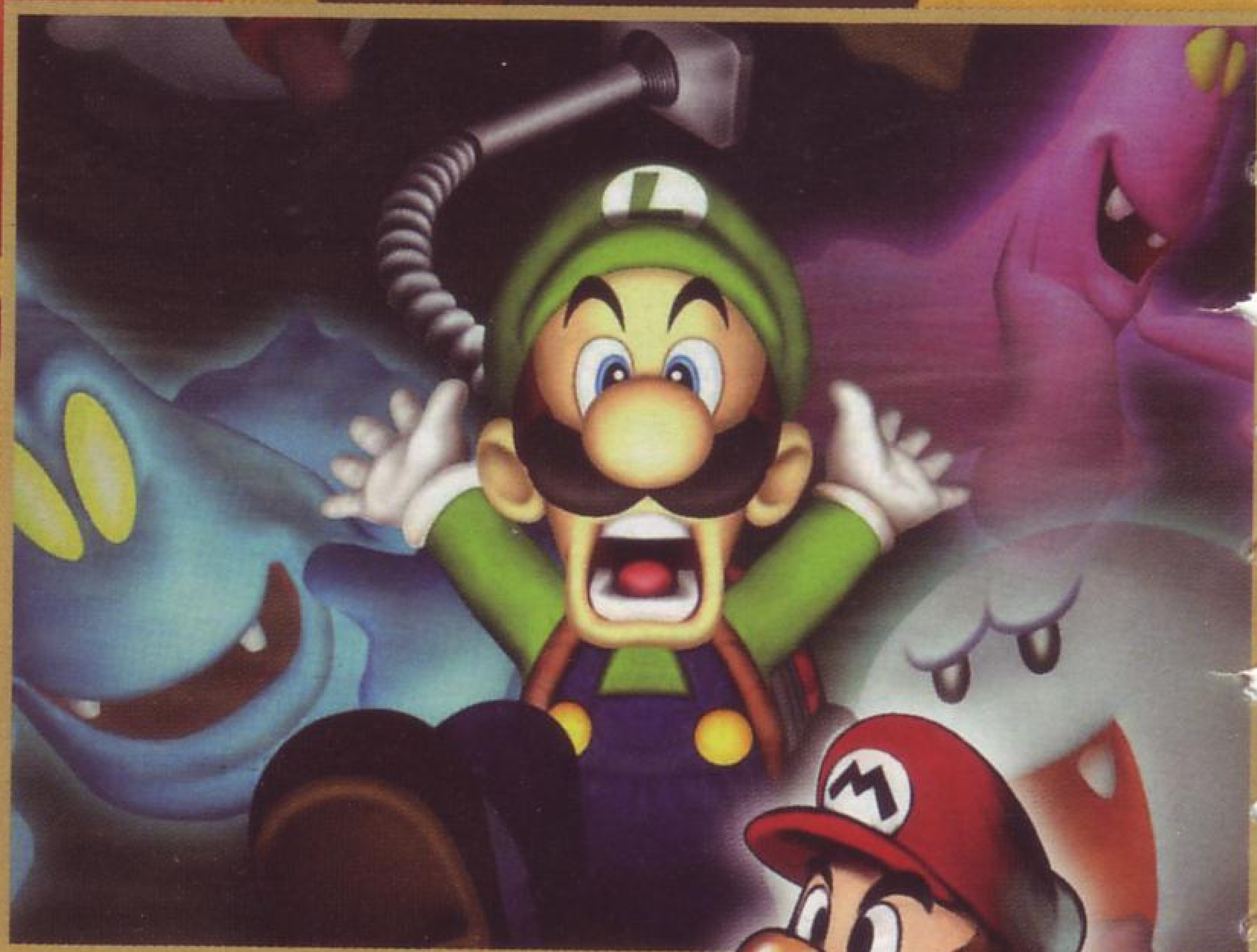


作为马里奥的弟弟，路易的名字来源有很多种说法：一说是想取一个意大利风格的名字，美国任天堂的社员便通过搜索得出了路易这个发音顺口的常用名；也有说法是宫本茂认为马里奥的弟弟与其很类似，而根据“类似”的日文发音るいじ得出了这个名字；更有甚至说是美国任天堂所处的地方附近有一家披萨店名为“Mario & Luigi's”。不过第一种说法是刊载在任天堂官方杂志《Nintendo DREAM》上的，相信比较靠谱。

作为系列的男二号，路易的境遇其实并不好过，最初的作品中也只是与马里奥换了个配色，作为2P默认的操作角色的他并没有太多的存在感。到了日版的《超级马里奥兄弟2》中，路易有了自己的特点——跳跃力强但惯性大，而在《超级马里奥USA》里路易是4名可选角色之一，外形上也开始彰显出与哥哥的区别——相较于马里奥，路易身型瘦高。在系列的众多作品中，路易的登场机会很多，但大多数只是混个脸熟，真正算得上第一次担当主角，是在一款名为《失踪的马里奥》的游戏中。故事说的是马里奥被库巴绑架以后，路易与耀西前去救援。然而本作并非出自任天堂之手，游戏的玩法是让路易在各处搜集被偷走的道具，把它们放回正确的地点并回答相关的问题。这款作品被归属于教育类游戏（Educational Game），“寓教于乐”的想法不错，但游戏素质堪称低劣，路易的处子秀就这样悲剧地被搞砸了，更为悲剧的是，第一款以路易为主角的游戏，标题用的仍然是“马里奥”。于是带着绿帽子的弟弟便继续扮演者绿叶的角色，直到2001年NGC平台的《路易的鬼屋冒险》，他才终于等来了属于自己的舞台。在官方的设定中，路易的性格腼腆，胆小怕事尤其害怕鬼怪，然而在本作中他必须前往鬼屋，去寻找失踪的哥哥，于是一脸惊恐的路易只能壮着胆子用吸尘器对付鬼怪幽灵。本作创意知足，素质出众，路易从此也算拥有了属于自己的天空。



▲看着吃下毒蘑菇的马里奥，路易嘴边竟露出一丝诡秘的笑容……还是怨啊！



▲相较于稳重的马里奥，路易常常有令人捧腹的滑稽表现，这也是他自己的独特风格。





Tips 路易的称号

有着一个大名鼎鼎的哥哥，自己只能活在其光环之下的滋味只有路易自己清楚。而在N64的《任天堂全明星大乱斗》中，路易被冠以了“永远的二番手”的称号，看来连任天堂官方也认定他是万年老二。不过随着路易在各个作品中的戏份越来越多，其人气也逐渐升高，到了Wii的《任天堂全明星大乱斗DX》中，路易的称号也换成了“绿色的人气者”。



碧奇公主

Princess Peach

"桃子"公主的大名可以说是无人不知、无人不晓。这位蘑菇王国的公主从《超级马里奥兄弟》初代登场开始就厄运缠身，"被坏人抓走"对她而言早已是家常便饭，后来也有过"被施魔法后声音变成炸弹"等较为有新意的经历。碧奇最初在游戏里的作用与《魔界村》里的公主、《双截龙》里的女友等角色没有什么不同，"落难美人等待英雄来救"也是那个时代游戏里烂大街的桥段。然而到了《超级马里奥USA》中，她就一跃成为了可操控角色，甚至还有滞空的技能。虽然在其后的大多数作品中还是等待着玩家解救的角色，但是这位喜欢粉色服饰的公主的定位也在悄然发生着改变。在《超级马里奥RPG》、《超级纸片马里奥》中，碧奇能用平底锅和遮阳伞作武器，与马里奥兄弟一同展开冒险。而NDS平台的《超级碧奇公主》是她真正担当主角的作品，马里奥、路易尽皆被库巴抓住，碧奇公主踏上了解救众人的旅途。游戏中的"心情"系统极具特色，喜怒哀乐的表现也很符合公主的身分。这位看似柔弱的公主在乱斗和竞技类游戏中可是毫不示弱，因此也是玩家们最常选用的角色之一。



▲马里奥大叔被擒，碧奇公主破天荒地上演了一出"美女救英雄"。


▲蛮腰轻扭、马里奥化为星星……在乱斗型游戏中玩家才能见识到碧奇的真正实力。

提到公主就必须说说黛西(Daisy)，这位沙拉沙大陆的公主在《超级马里奥大陆》中初登场时的形象与碧奇有些许相似，不过随着游戏的发展，她的外貌也发生了不少的变化，最终确立了现在这种褐色头发、橙色衣装、有些婴儿肥的形象。黛西与碧奇是好友，但相比碧奇性格更为活泼开朗，至于她和路易之间的关系只有任天堂才清楚了。





碧奇公主不是女主角？

以游戏改编的真人电影《超级马里奥 魔界帝国的女神》于1993年在美国和日本上映，影片讲述的是身为水管工的马里奥兄弟俩在地下发现了神秘入口，而其后正是库巴所统治的恐龙人帝国……暂且不论剧情和演员扮相有多雷，最令人震惊的是，电影中竟然没有碧奇公主这个角色，反倒是黛西成为了女一号，并且与路易的关系颇为暧昧。


▲路易与黛西……？

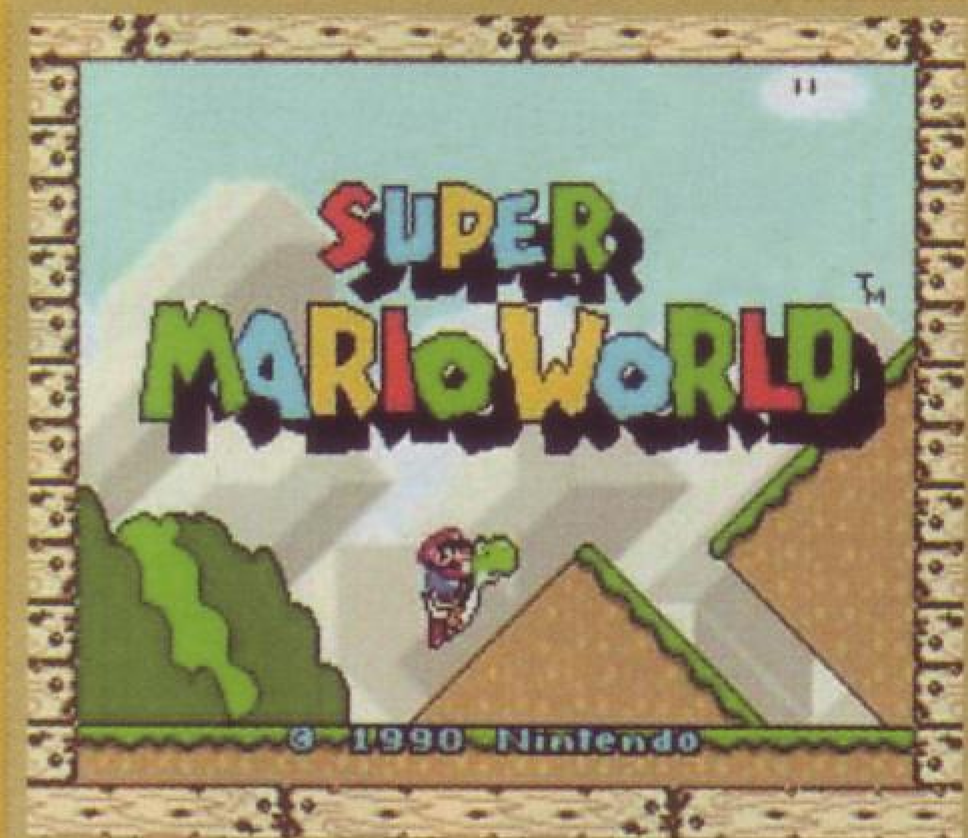


耀西





“耀西”是活跃在“《马里奥》系列”中的一种恐龙族的统称，大部分性格温顺。脚蹬跑鞋、背后有鞍的他们憨态可掬，经常是助马里奥攻破难关的重要拍档。SFC平台的《超级马里奥世界》是小恐龙耀西的初次登场，被库巴军团所囚禁、封闭在蛋中的他被马里奥兄弟所救，此后便成为兄弟俩的好搭档。作为马里奥兄弟俩的坐骑，耀西脚踏一双跑鞋、以速度见长，这一特征在后来的《马里奥＆索尼克运动会》等作品中也有体现。而通过细长的舌头，耀西可以将敌人或道具吞下，并以此获得吐火、喷冰、飞行等不同的能力。不过这也让他给人留下了“贪吃”的印象，在《马里奥棒球》中他曾被裁判调侃道：“耀西，吃掉队员是不可以的哦”。



△耀西于1990年在SFC初登场，今年也正好是他诞生20周年。



△在《耀西岛DS》中，系列的大部分角色都是以婴儿形象登场，耀西才是主角！

耀西在登场之后就受到了玩家们的喜爱，此后任天堂也推出了一系列解谜类游戏，《耀西的蛋》、《耀西的饼干》、《耀西方块》都以这只可爱的小恐龙命名。耀西真正挑起大梁是在1995年SFC平台上的《超级马里奥耀西岛》中，马里奥大叔在游戏里只是一个尚在襁褓中的婴儿，耀西们需要载着他跋山涉水、度过重重难关。该作后来曾移植到GBA平台，而2007年发售的《耀西岛DS》便是其续作。而在N64的《耀西的故事》中，小恐龙第一次与马里奥分开，独自展开冒险。虽然近些年来玩家们很难看到耀西担当主角的新作，但是这只可爱的小恐龙依旧活跃在马里奥的相关作品、以及任天堂的乱斗游戏中。在2008年日本公信榜“你最喜欢的游戏角色”调查中，耀西荣登第3位，足见其人气之高！



耀西的颜色

最常见的耀西为绿色，红色、蓝色、黄色的在《超级马里奥世界》中被称为“传说的三色耀西”，联想到SFC手柄上A、B、X、Y四个按键对应的颜色分别是红、黄、蓝、绿，就不难想到耀西皮肤颜色的出处了。而在Wii平台的《超级马里奥银河2》中，红、黄、蓝三色的耀西同样拥有独特的能力，不愧为“传说”之名。





蘑菇头 Toad



蘑菇头的日文为キノピオ，前半部分取自"蘑菇（キノコ）"，后半部分则取自"匹诺曹（ピノッキオ）"首尾的假名，没错，就是那个说了谎话鼻子会变长的小木偶。而英文Toad则源于"毒蘑菇（Toadstool）"一词。

"蘑菇头"其实是系列中一种蘑菇族人的统称，他们的体格较小，头发上有着巨大的彩色斑点，仿佛带着一顶艳丽的蘑菇帽子一般。最常见的为红色，其实族人中也有着黄绿蓝等发色，女性的蘑菇头甚至还会扎起辫子。相比成为库巴爪牙的库利宝（常被玩家误认为板栗，实际上是冬菇），蘑菇头们的个性纯良，常常担任守护碧奇公主的职务、充当正义的伙伴。

蘑菇与"《马里奥》系列"有着密不可分的关系，当年《超级马里奥兄弟》在国内流传最广的山寨译名便是"采蘑菇"。蘑菇头从《超级马里奥兄弟》初代开始登场，当玩家们费尽心机进入城堡击倒库巴后，却发现深处等待着的不是美丽的公主，而是一个高举双手的奇怪家伙。在《超级马里奥USA》中，蘑菇头与碧奇公主一同成为了可控制角色，在游戏中他拔起萝卜的速度最快，但是跳跃力较差，似乎是一名力量型角色。然而到了"《马里奥赛车》系列"中，他却变成了速度型角色，在系列的其他竞技类游戏中也是如此。蘑菇头惟一担任主角的作品是《瓦里奥森林》，故事讲述的是瓦里奥率领着怪物们夺取了原本是妖精住所的和平之森，蘑菇头得知此事后挺身而出，用妖精们制作的炸弹将瓦里奥赶出了森林。然而就是这样难得的一款作为主角的游戏，却是以"瓦里奥"命名的，实在令人替蘑菇头感到遗憾。



▲在经典之作《超级马里奥兄弟3》中，蘑菇头的戏份非常足。



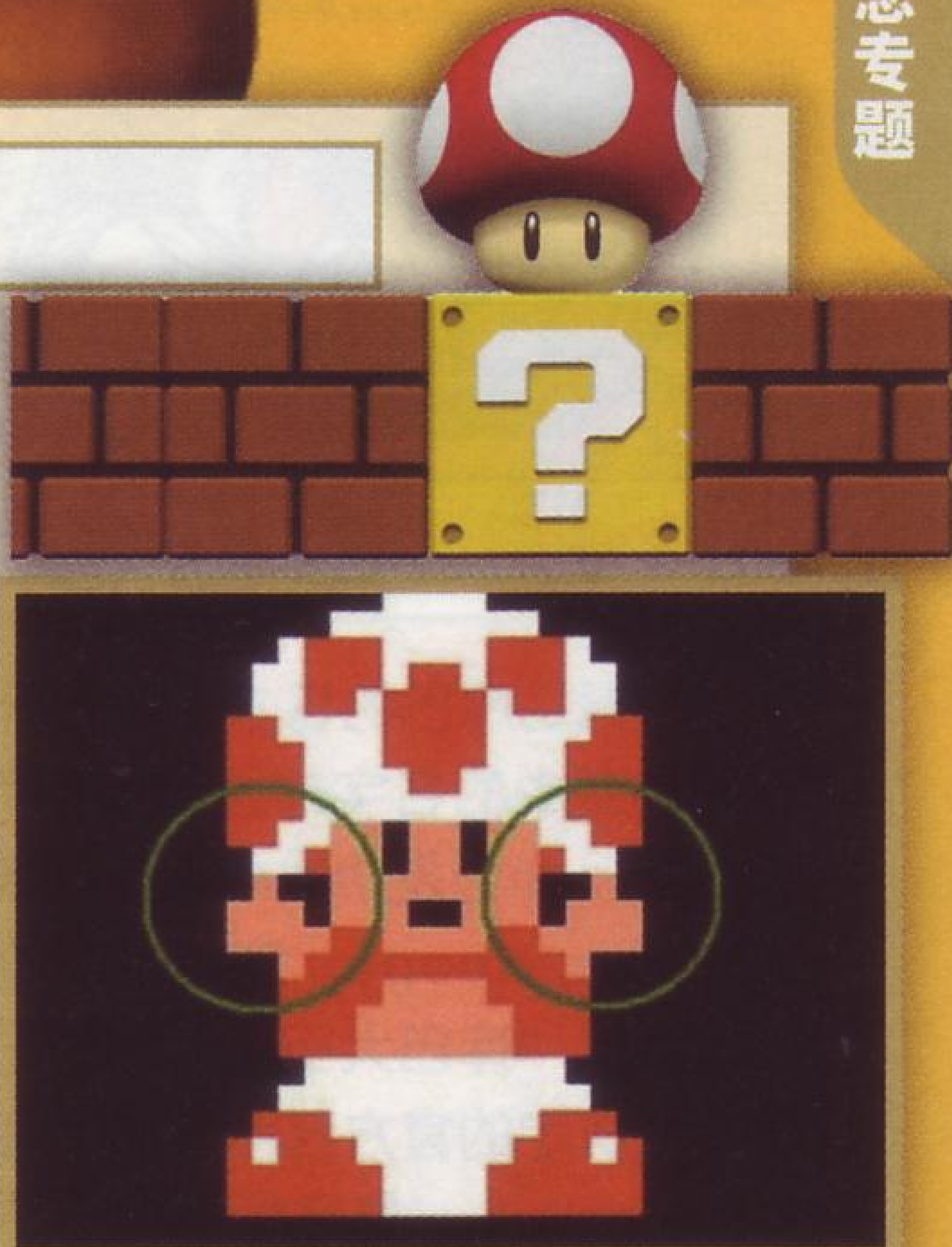
▲本是蘑菇头担任主角的《瓦里奥森林》，却被那个猥琐的大鼻子抢去了风头。



蘑菇头的手势

"谢谢你，马里奥！但是我们的公主在其他的城堡里！"在初代《超级马里奥兄弟》中，玩家们一次次看到蘑菇头说出这番话，一次次无奈地前往新的世界解救碧奇公主。不过有好事的玩家在多年以后将蘑菇头的形象放大，这个一脸天真相的角色作出的手势终于大白于天下……不过是否真是"那种"含义就仁者见仁了。







库巴 Koopa



作为系列中的反派BOSS级角色，库巴的形象堪称经典：强壮的身躯犹如怪兽一般，头顶红色的鬃毛两侧生有尖角，背后还背负着巨大的带刺龟壳——这个形象与1960年东映动画制作的《西游记》中牛魔王有些神似。库巴的性格蛮横、顽固，但同时又拥有着极强的自尊心。在《超级马里奥兄弟》初代的背景设定中，他率领着库巴军团扰乱了蘑菇王国的和平，不但用魔法把民众们变成其他物体，还放纵手下们胡作非为。由于碧奇公主拥有解开魔法的能力，因此也被库巴掳走关进了城堡。虽然最终被马里奥击败，但库巴却并没有气馁，而是像众多作品中的反派一样一次又一次地卷土重来。随着系列作品的增多，库巴劫走碧奇公主的理由也变得多种多样，有时候连路易和蘑菇头也不放过。难怪玩家们戏谑地称库巴不断掳走别人，只是为了引马里奥来救而已……不过正所谓“不打不相识”，一直以来作为反派宿敌的库巴，也曾在《超级马里奥RPG》等数款作品中与马里奥联手。



▲面对马里奥大叔，库巴屡战屡败、屡败屡战，让人感到悲哀的同时也生出一分敬意。

虽然是一个反派的大魔王形象，但库巴拥有自己的家庭和孩子。在《超级马里奥兄弟3》中，他教唆7个小库巴占领了7个国家，并用法杖将国王们变成了动物。但随着《阳光马里奥》中库巴Jr的登场，较早的7名小库巴的身分却变得暧昧起来，库巴Jr与其他7人的关系官方并没有说明。在8人共同出场的《新超级马里奥兄弟Wii》中，7名小库巴被设定成了库巴Jr的手下，而库巴Jr的外形也与其父最为相似，从中可以看出任天堂想把他扶正为太子的意味。不过这群小库巴的母亲从未登场过，如果她得知库巴曾为了娶碧奇公主为妻而将其抓走的话，不知会实行怎样的“家法伺候”呢？

▶看了这组漫画，不知为何会萌生出一种“马里奥才是坏人”的想法呢？





库巴名字的变化

最初库巴的日文名是クッパ，源于韩国料理。但在美版中的名字却是Bowser，有“看门狗”之意，而Koopa则是游戏中乌龟一族的统称。后来英文名变为King Koopa，意指“乌龟一族之王”，日版中也曾用过“库巴大王”、“魔王库巴”等名称。最终任天堂决定的官方名称为“大魔王库巴（King Bowser Koopa）”，算是把日、美两个版本做了个统一。





瓦里奥与瓦路易

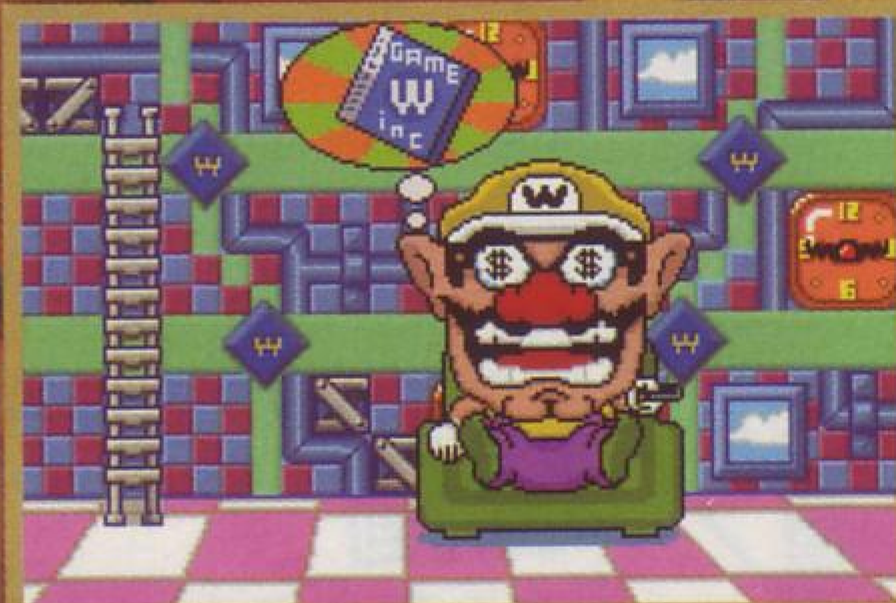
Wario & Waluigi


▲从《马里奥网球64》开始，两对兄弟大对决的好戏就此上演！

虽然头戴帽子、身着背带裤的扮相与马里奥如出一辙，但这位爷却处处彰显着与马里奥截然相反的气质。粉红色的大蒜鼻俨然就是他的标志，而那两撇曲折威武的“胡子”其实是鼻毛……不过瓦里奥本人似乎却丝毫不以为意，挖鼻屎恰恰是他最常摆的POSE，而肆无忌惮地放屁也让一般人对他敬而远之。性格贪婪、傲慢的瓦里奥最爱之物便是黄灿灿的金币。

“瓦里奥”的名字是由“邪恶（わるい）”和“马里奥（マリオ）”组合而成，因此当年不少瓦里奥的游戏都被翻译成“坏马里奥”。瓦里奥的初登场是在GB平台的《超级马里奥大陆2 6枚金币》，抢占了马里奥的城堡的他是继库巴之后的又一个典型的反派角色。然而这位形象和性格都剑走偏锋的角色却受到了广大玩家的喜爱，由此也催生出了《瓦里奥大陆》、《瓦里奥制造》等系列。相较于一成不变的马里奥，瓦里奥有着多重身分，财宝猎人、冒险家、公司经理甚至怪盗都当过，而他也借此机会换过不少服装，比起万年背带裤的马里奥算是幸运多了。随着游戏的不断推出，瓦里奥也做过不少好事（虽然大多数是无心插柳），体格健硕的他在乱斗和竞技类作品中更是力量型的代表。

有正义的地方就有邪恶，有了路易也得有坏路易（笑），但瓦路易的诞生原因完全是为了“凑数”。当初开发《马里奥网球64》的Camelot由于游戏中的角色不足，才设计出了这个“路易宿敌”的形象，在得到宫本茂的首肯后，角色便正式出炉。与以力量见长的瓦里奥相对，瓦路易的身材细长，虽然官方的设定中两人是“搭档”，并没有详细叙述二者是否有血缘关系，但是看那粉红色的鼻子和硕大的招风耳，怎么都让人觉得他俩是同一对爹生娘养的。


▲别看瓦里奥这幅尊容，但他着实有商业头脑，“《瓦里奥制造》系列”就是最好的例证。



Tips 瓦里奥兄弟的帽子

虽然服装风格与马里奥兄弟没有太大差别，但这对反派兄弟却在帽子上大作文章。将马里奥帽子上“M”的倒过来写，便是瓦里奥头上“W”的由来，而且这也是他名字的首字母；而瓦路易帽子上的“Γ”则是希腊文字Gamma的大写，正好也是路易“L”的倒写。从帽子上的英文就能看出兄弟俩的定位以及他们各自锁定的目标了。







小编留言板

苍穹

FC时代的“《马里奥》系列”并没有带给不擅长动作游戏的我太多美好的回忆，因为游戏的难度让我经常有摔手柄的冲动，不过3代的出现的确让我倍感惊艳。个人最喜欢的要数SFC的《耀西岛》，难度不高但创意十足！看着小恐龙在空中费劲儿地倒腾着双腿，或是碰到飘絮后如醉酒般东倒西歪的模样，实在是让人想不笑都难。

酷洛洛

人生接触的第一款游戏就是FC的《超级马里奥兄弟》，但这位水管工给我的最初回忆其实并不美好：当时是农历新年，亲戚来我家拜年，正好叔叔带了台FC，看见这玩意可以控制电视上的小人跳来跳去，我自然兴奋得又蹦又跳。当亲戚们都把玩一番后，好不容易轮到自己却到了吃饭时间，正当我吵着要玩的时候，姑姑突然对我狠狠吆喝了一声，于是“暴哭按钮”就启动了，惊天地泣鬼神……

胧月

由于不擅长平台类ACT，至今玩穿的《马里奥》作品数为零。特别喜欢路易这个角色可能是我的特殊癖好，盖追其因，大概是较迷恋“万年第二”的属性——具备当第一的实力而菁华内敛。不过1985年版的《超级马里奥兄弟》至今也过了二十多个年头，任天堂自家明星愈见增多，路易的人气排名却一再下滑，滑出前五我可要考虑移情别恋了啊！

马修

虽然FC上的“采蘑菇”一直没能通关，但手法菜不影响玩家的爱，后来GB版的《超级马里奥大陆》是系列中我通关的第一款作品。记得5年前策划马里奥20周年的专题时，尽管通宵好几天，但有爱支撑也就不觉得疲劳了。虽然“《马里奥》系列”的手感和惯性我一直还在适应中，然而一旦熟悉了，那种行云流水的操作所带来的极限挑战，真是让人欲罢不能。老牌明星能红到现在，确实有其难以匹敌的独特魅力！

LKY

有一天去到熟悉的包机房，发现一台电视机被里三层外三层围得水泄不通，好不容易挤进去一看，一个胡子大叔又踩又蹦，吃到蘑菇还会变大，比我之前玩到的游戏简直好玩一百倍，从那时开始便记住了它的名字——“采蘑菇”，即FC版的《超级马里奥兄弟》。虽然多年后它几乎都成了一款烂大街的游戏（几乎是每个合卡的标配），自己也玩腻到几乎不愿再碰，但当时它带给我的震撼却至今难忘。

白菜

说起马里奥，能够勾起我回忆的并非那胖胖的大胡子水管工，反而是他的弟弟路易。说起来这个弟弟当得真不容易，游戏中永远只能排在哥哥后面出场，救了公主以后好事儿也没他啥份，还要被国内玩家调侃为绿帽子。官方动画中给其设定的性格干脆就是胆小怕事……路易君，有个NB的哥哥还真惨呐（拍肩）。

阿鲁

对于游龄超过20年的在下来说，《马里奥》虽然不是第一批接触的游戏，但也在咱的游戏道路上划下了非常重要的一笔，当年咱可是能一命通关的“达人”啊（中途会跳过部分关卡）。不过由于种种原因，该系列的许多作品都错过了，直到一款名叫《马里奥与路易RPG》的游戏出现后，我才再度开始关注这个水管工大叔。“马路”是一款极具特色的游戏，将动作和RPG要素相结合，不但需要玩家进行一定的操作，千奇百怪的BOSS战更是需要开动脑筋找出破绽才能克敌制胜。总之本人是彻底屈服于这个创意十足的RPG了，出新作必追！



乌冬

除了FC上的初代游戏外，系列作品里玩最多的就是《马里奥赛车Advance》了。由于那时候刚买机器，没有钱买别的卡带，就一个游戏翻来覆去地玩，结果把所有古灵精怪的跑法都玩出来了，还在对战时和朋友炫耀。现在想想，还没有一个赛车游戏是可以让我玩那么久的。任天堂出的游戏虽然多追求朴实简单，但耐玩度方面真的是没话说。

咕噜

红色的衣帽、身穿背带裤、大鼻子、大胡子、永远是靠吃蘑菇长大的马里奥大叔又回来了！如今的马里奥已修炼了十八般武艺，飞天钻地、七十二变、甚至还刀枪不入，精湛的本领貌似可以和"孙猴子"一比高低了。看俗套的故事开始了，公主又被抢走，猥琐大叔又要延续他的英雄救美的故事啦！（汗）保持这传统美德十几年不变实在不易啊！

伊娃

说起马里奥，在每个玩家的心底都会有一段独特而甜蜜的回忆，在我看来甚是如此。大一开学，一切都很陌生，独坐宿舍、拿出GBA，《马里奥赛车》就是我最大的快乐。深秋略带凉意的夜风推开半掩的房门，夹揉着马里奥欢乐的音乐在安静的房间里回荡。"我听见了!是马车吧？我有联机线，要来一盘吗？我的库巴很厉害哦！"犹如珍珠落入玉盘，这声音清脆动听。粉色睡衣、卡比抱枕、当然还有粉红色GBA，一个可爱的短发女生正站在门口向我发出挑战呢！这是我们美丽的邂逅，她之后是我至今最要好的朋友，《马车》让我在孤独的站台遇上了我一生中最要好的旅伴！

结语

本次专题到这里就告一个段落，寥寥篇幅难以将"《马里奥》系列"中这些星光四射的游戏角色们一一道尽，如果内容能让读者觉得有趣便已足够。25年时光似水、逝去无痕，曾带来无数欢乐的红白机已被烙上岁月的痕迹，曾怀揣梦想的孩童已成为往来奔波的上班族。或许有一天游戏不再是我们生活的一部分，但是当那熟悉的画面在眼前出现、动人的旋律在耳畔响起时，相信你也会同小编们一样，被这些经典的游戏角色勾起无限美好的回忆。







文 海绵糖 编 胧月 美编 Juxi



《编码重制版》的流程不长，打得快十多个小时便可通关。童话国度的多变场景和各异的游戏方式是本作的特色，“编码”的概念充斥于剧情和系统中，是颇具创意的一作。游戏短归短，全过程几乎没有冷场，值得喜欢A·RPG的玩家尝试。

系统指南

NINTENDO DS

王国之心 编码重制版

キングダム ハーツ Re：コーデッド

Square Enix	A·RPG	2010年10月7日	日版
1人	2Gb	5490日元	无对应周边

战斗

普通攻击

战斗的基本按键是A，按下A键可对锁定目标进行最多3次连击（根据技能可能有变化）。连击的最后一下威力较高，所以在攻击时尽量出完三下，且最后一下尽量命中敌人。

TIPS 以跳跃取消攻击硬直

当玩家攻击打空或面对多个敌人时，攻击硬直总会给数据索拉造成被反击的危险。作为本作的技巧之一，玩家可以在攻击完毕转入硬直的瞬间按B键跳跃，以取消硬直时间。该技巧对三连击的最后一击尤为有效。

指令行动

玩家可以把技能、魔法和道具设定到X键对应的指令中去，可设定的指令最多有4个，在战斗时按L+X/B上下切换。把想要用的指令切换到屏幕中字母X对应的位置，再按X键即可发动。攻击技能和魔法在发动过一次后需要经过一定冷却时间才能再次发动，冷却时的指令名字呈现红色，必须等其重新变成白色方可发动。选择菜单中的“コマンドマトリックス”，按X键把操作切换到上屏，即可为一个指令设定快捷键。快捷键固定为L+A，玩家可以把回复魔法或回复药一类的保命指令设定到快捷键上，以便在战斗中随时发动，不需手动慢慢切换了。

CLOCK槽

攻击敌人或BUG立方可积蓄CLOCK槽，该槽分为多个阶段，每当积蓄满一个阶段的槽时，CLOCK槽的等级便会上升一级，同时发动键刃附带的被动技能，如攻击力提升、魔法冷却速度加快等，有利于战斗的进行。将CLOCK槽积蓄到最大值后继续攻击敌人，再积满最后一条CLOCK槽，便可按下A键发动终结技。终结技种类多样，有些为直接发动，还有些需要玩家输入对应指令或进入主视点射击状态，但效果大多非常强力。需要注意一旦终结技发动后CLOCK槽变自动清零，因此如果玩家想一直保留被动技能的效果，不妨故意中断连击，避免终结技的发生。一段时间停止攻击目标后，不管当前的CLOCK槽是什么等级，都会慢慢降到0。



系统区域

搜寻方法

系统区域是流程中的必经迷宫，玩家首先需要找到每个系统区域所对应的BUG门，即区域入口方可进入。搜索BUG门时可根据下屏索拉图标的闪光频率和闪光颜色判断，索拉越靠近BUG门，光圈的闪烁便越加厉害，同时颜色由蓝变红，当索拉头上出现“！”标记时按下A键即可找到BUG门。

关键BUG



系统区域里有两种敌人，一种是普通的无心，一种是所谓的关键BUG。关键BUG虽然轮廓与无心一致，但却是黑影状态，将区域内的所有关键BUG敌人都消灭后可完成当前区域。

立方

立方不仅出现在系统区域，但系统区域里的立方相对集中。立方根据外形不同，其作用亦有所区别。

- 普通立方：攻击一次即可破坏，有时会出现分数或HP奖励。
- 金属立方：无法破坏也无法通过，但可以像普通立方一样攀爬。
- 伤害立方：碰到该立方会让数据索拉受到伤害，可通过攻击消除。
- 奖励立方：破坏后必定会出现分数或HP奖励。
- 稀有奖励立方：破坏后必定出现珍贵奖励，如养成类芯片、回复类道具、攻击技
- 弹力立方：无法破坏、无法攀援，一旦碰到它就会被弹到相反的方向，因此可利用踩踏它到达高处。
- 磁石立方：带有颜色的一面会对索拉产生巨大吸力。无法破坏。
- 炸弹立方：碰触后便会在几秒后爆炸，该爆炸会连带周围。
- 幽灵立方：时隐时现的立方，借助它们跳跃时需要抓紧时间。
- 鸳鸯立方：把这对立方集到一个地点相碰，两个立方便会合而为一，破坏合体后的立方必定能获得奖励。

SP

完成系统区域可获得SP奖励，这些SP用于购买系统区域中的芯片或技能，是非常贵重的收集项目。如果玩家想让主人公快速成长，就一定要想办法尽可能多地获得SP。



博彩

进入某些系统区域时，系统会提示玩家是否下注博彩。赌注有10%、30%和50%三种选择，建议玩家选择50%，这样在完成博彩条件后赚取的SP也能更多。博彩难度越高，达成后获得的SP倍率变越大。

养成

本作中的养成要素主要通过“矩阵”来实现，共分为状态矩阵、指令矩阵和调配矩阵3种。

状态矩阵 （ステータスマトリックス）

状态矩阵是一个模拟的电脑主板，主板的核心是CPU，所有的芯片都必须以CPU为起点，向外逐步扩张。芯片包括等级芯片（索拉升级时获得）、能力芯片（HP+?、防御+?等）、空白芯片（无附带能力，仅负责连通电路）和奖杯芯片（附加多种能力，完成流程中的一定条件后取得）。芯片一旦在电路中嵌下，就不可凭空取出，只能以其他芯片替换。换句话说，曾经接通过的电路就绝对不会再断掉。当芯片连通两个CPU时，这些连通着的芯片便会效果加倍。因此两个CPU间的芯片尽量避免使用空白芯片，这样不会有任何额外加成。电路上的某些部件会引出两根导线，表示必须给它的两头都通上电才能发挥出效果。还有一类特殊部件为金手指调谐器，这些调节器可用以调节索拉的成长速度、敌人的强度以及敌人的道具掉落率。虽名为“金手指”，使用起来还是较为平衡的。比如想让获得的经验增多，敌人的强度也会相应提高。



指令矩阵 （コマンドマトリックス）

把获得的技能、魔法和道具设定到指令矩阵里，方可在战斗中按X键使用。不过设定的指令都有一定的“消费内存”，设定好的所有指令其总消费内存不得超过100%。此外，同一个数字栏里能设置两个指令，这两个指令可复合成全新指令或提升原有指令的等级。举例来说，在数字栏1中设置指令甲和乙，复合成指令丙，如果玩家继续打倒敌人，那么甲和乙的参数“CP”就能得到积蓄，二者的CP都积蓄到最大值时，复合出的丙前面会出现“CONVERT”字样，此时点击丙，就能永久地将甲和乙合成为一个技能了。合成出的技能有时会带“C”、“R”和“CR”字样，C表示该指令能加快CLOCK槽的上升速度，R表示指令的冷却时间缩短，CR则是二者的复合效果。

调配矩阵 （デコレーションマトリックス）

索拉的装备芯片需要在调配矩阵里设置变更，可变更的装备芯片有键刃（キーブレードチップ）、终结技（フィニッシュコマンドチップ）和饰品（アクセサリチップ）3类。这些装备芯片对索拉的行动有很大影响，玩家要在使用过程中把握住它们的特征。

键刃

更改键刃芯片会让数据索拉的武器形状发生改变，攻击动作也有所不同。不同的键刃在积蓄CLOCK槽时发动的被动技能各异，这些被动技能会随着键刃等级的提升而逐次解放。

终结技

详情参见前文的“CLOCK槽”部分。

饰品

饰品可让索拉避免特定的异常状态，也能附带令攻击或回复能力提升的加成效果。索拉装备的饰品数量随状态矩阵的拓展逐步增加。



流程攻略

序章 觉醒之园

吉米尼笔记中出现不明句子，依据笔记建立起的数据世界中也充满BUG立方，为了修正异常并探究吉米尼笔记中语句的含义，索拉在数据化后进入了虚拟世界。

进行完基础教学后，地面升起三个台座，要求玩家分别作出两次选择：第一次是选择想要获得的力量，第二次选择奉献出去的力量。这次选择关系到索拉初期能够使用的指令，选项和指令的对应关系如下。

	选剑时	选盾时	选杖时
第一次	エリアルブレイク	リボルブブレイク	ファイア
第二次	ケアル	スライドダッシュ	ライズアッパー

选择完毕后顺着道路往下走，完成接下来的训练任务，打倒杂兵无心。在记录点记录后继续前进。

命运岛

在米奇国王的远程支援下，数据索拉来到了曾经开始冒险的地方——命运岛。由于受到BUG的影响，岛上呈现出建筑消失的异状，索拉一面追踪着蒙面男子的行踪，一面遇到瑟尔菲、瓦卡和泰达等来自“《FF》系列”的角色，解决岛上的变异。

从记录点往下走立即能见到セルフィ，往地图的左边走见到ワッカ。分别跟他们对话完毕后，操作索拉破坏稀有宝箱，获得芯片“HP+2”。（注：另外破坏20个以上的BUG立方再跟セルフィ对话可获得额外奖励。）把“HP+2”设定在状态矩阵里，再次跟ワッカ对话。接下来往泰达所在方向走，中途需借助梯子和平台跳跃，在走到拥有两个BUG立方的平台上时可看到泰达就在大海方向的岛上，不过BUG造成桥莫名消失。利用雷达找出地图上的BUG门，进入系统区域。

在系统区域里打倒所有的敌人后返回地面，获得报酬オフェンスブレス、アタック+1、マジック+1、ガード+1、ブランクチップ。通过显现出来的桥到海中的岛上跟泰达对话并进入战斗，攻击几次后便能将其打败，根据泰达的指引进入瀑布后的门，发生BOSS战。





王国之心 编码重制版

BOSS战 ダ-クサイド

BOSS分为三个阶段的形态，第一阶段和第二阶段为巨人形态，它的双手是索拉的主要攻击目标，基本战术为等它的手拍到地面上后集中攻击。第二阶段可先攻击掉其手上的所有立方，然后对BOSS低下的头集中火力猛攻。第三形态会露出核心立方，并被一大堆伤害型立方包围，在小心回避掉伤害型立方后攻击中央的核心，反复多次可结束战斗。



过关报酬

难度	S评价	A评价	B评价
ビギナー	ファイア	エーテル	ポーション
スタンダード	ファイアブレード	ファイア	エーテル
プラウド	ヒートダッシュ	ファイアブレード	ファイア
クリティカル	スロウ	ヒートダッシュ	ファイアブレード

特拉弗斯镇

修正了命运岛的异常后，数据索拉来到夜晚的特拉弗斯镇。这里同样被BUG侵蚀，而索拉要做的第一件事情就是寻找ドナルド那三个调皮的外甥。

看完剧情后开始寻找ヒューイ、デューイ和ルーイ。首先ヒューイ在地图上的2番街，进入该区域的里面打倒无心，将ヒューイ救出，获得“ファイア”。接着前往地图上的路地里，与デューイ对话，获得“サンダー”。追寻デューイ来到2番街，打倒出现在它周围的无心，接着要寻找BUG门。门就在デューイ的附近，找到后进入系统区域。击破核心立方后离开系统区域，获得报酬ファイアチャーム、HP+2、マジック+1、ファイア、スライドダッシュ。

返回1番街的シド所在处，与シド对话发生剧情，获得“クイックコンボ”。正要前往2番街时发现这里的门被封锁，需要先到シド家附近找到BUG门，清理完系统区域内的无心后脱出，获得报酬ウィザードブレス、アタック+1、HP+2、ヒートダッシュ、エリアルブレイク。

2番街的门解禁后，通过2番街来到3番街，打倒遍布的无心，追赶着黑衣男子前往1番街，尾随男子进入BUG门。清理完系统区域的无心获得报酬エナジーボム、マジック+1、アタック+1、ファイアブレード 、リボルブブレイク。

离开系统区域后与シド对话，前往2番街寻找ルーイ。找到ルーイ后在地图左上找到BUG门，完成系统区域并获得报酬ブリザドチャーム、ラックアップ、マジック+1、ライズアッパー、サンダー。攀上屋檐与ルーイ对话，获得“ブリザド”，



返回1番街再次找シド。与シド对话发生剧情，进入该世界独有的横版卷轴关卡。

横版卷轴关卡

关卡由3个小关构成，且不能使用平时的魔法和技能，只能依靠拾取关卡里的技能晶体然后按X键发动。关卡强制从左向右推进，如果被障碍物卡住，便会强制损血被送到前方，且拾取的晶体强制归零。从第二小关开始就有很长的悬空地段，掉下去的话会变为光球再生，同样会让晶体归零。指挥索拉一边跳跃一边往前冲即可。

BOSS战 ガ-ドア-マ-

BOSS的攻击模式主要有跳跃压杀、飞腕和光束，索拉要攻击它的身体核心部位。跳跃分高跳和低跳，高跳以后必定从屏幕的另一端落下；低跳则是连续多次，只要在它跳起后立刻躲到其起跳位置即可。飞腕攻击会连续发射两次，算好轨道躲开即可。光束看上去非常粗，不过屏幕的另一端是其发射死角，看到照准的预备动作就立刻抢先站到死角即可。

过关报酬

难度	S评价	A评价	B评价
ビギナー	サンダー	エリアルスイープ	ファイア
スタンダード	サンダーブレード	サンダー	エリアルスイープ
プラウド	スパークダッシュ	サンダーブレード	サンダー
クリティカル	サンダラ	スパークダッシュ	サンダーブレード

仙境

爱丽丝梦游仙境的国度，该国度的居民均失去了记忆，帮助他们各自找回记忆中的关键词——记忆碎片，就是本关的主旨了。该世界中总共包含16个记忆碎片，索拉需要前往各个场景寻找，并在找到它们后送还给对应的角色。

剧情过后先与一批无心交战，接着在中央广场的角落找到“记忆：アリス”，将其交给アリス。接着请参照本章的关卡地图，由于バラの园地形较为复杂，可最后再来探索。先由中央广场左上的门到达迷いの庭，参照下屏地图上的红点找到“记忆：白ウサギ”，并经由上方的入口进入不思议な部屋。

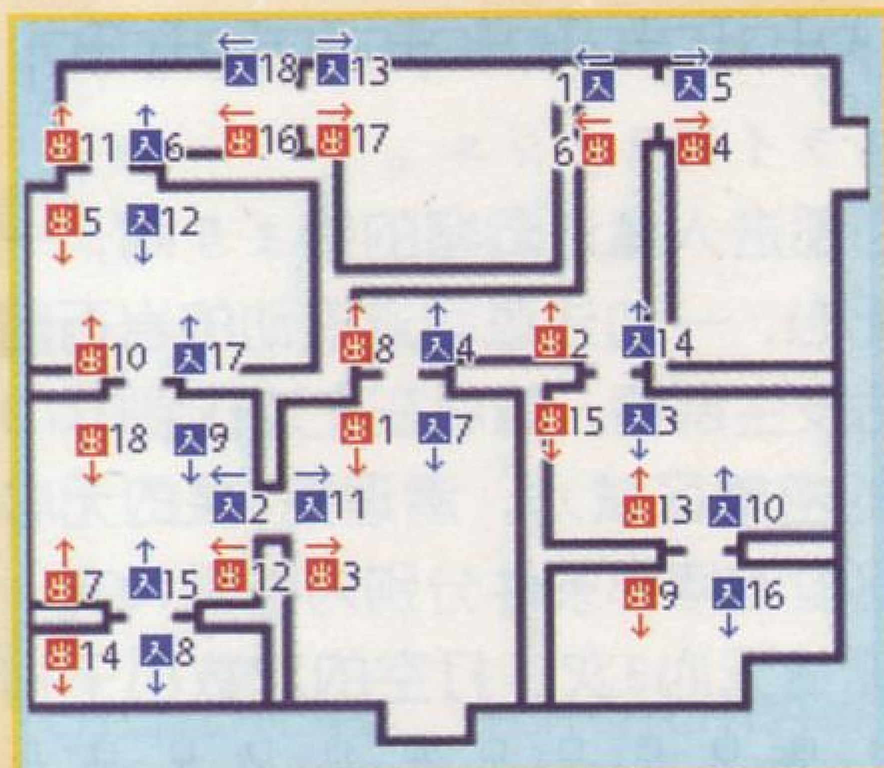
在不思议な部屋找到“记忆：クッキー”和“记忆：チシャ猫”，发生剧情，与门把手对话并寻找BUG门，进入系统区域。从本关起，在系统区域内可下注博彩，只要完成了每个区域的指标，便可获得下注的数倍奖励。此系统区域要求索拉不得受伤15次以上，敌人的攻击频率不高，还是较好达成的。完成后获得报酬ディフェンスブレス、デバックコード：R、HP+2、ファイア+1、マジック+1、ブリザド以及“记忆：ドアノブ”。

再次返回迷いの庭，在地图的右上角找到BUG门进入系统区域。该系统区域分为两层，第一层的博彩要求是破坏35个BUG立方，地图上的红色岩石状立方在触碰以后会爆炸，且爆炸可蔓延到周围的其他BUG立方，只要索拉跳上跳下，分别碰触上下两个平面上的炸弹即可。第二层的博彩要求是破坏20个BUG立方，注意不要过快地破坏核心立方，否则会因为立方再生不出而导致博彩失败。脱出此系统区域获得报酬ナビゲートコンパス、ティーカップ、ガード+1、ブリザド+1、

ブランクチップ、エリアルスイープ。

接下来从迷いの庭的左下方通道进入ハスの森，找到“记忆：ハートレス”、“记忆：不思议な穴”，穿过ハスの森右边的入口来到迷いの小道。

迷いの小道里有不少扑克兵巡逻，注意不要被它们碰到，否则会被送返初始位置。单被发现没事，索拉的跑步速度可以把他们都甩开。在这里找到“记忆：トランプ兵”，从上方的入口到达ティーパーティー会场，打败一波无心，调查墙上的纸获得“记忆：お诞生日”，调查左侧房间的门获得“记忆：マッドハッター”。返回迷いの小道。这时所有扑克兵由于受到BUG的影响而行动加速，需要立刻找到BUG门。BUG门在地图中央下方的“T”字部分，不过要顺利通过的话切忌蛮冲，走到扑克兵的巡逻盲区（比如两面围墙之间），稍等片刻，待扑克兵远去时再从容穿过。找到BUG门后进入系统区域，该区域分为三层，要拿到博彩奖励的条件分别是：消灭16个无心、200秒内逃出、不使用回复指令，完成后获得报酬Dファイラ、アタック+1、マジック+1、ラックアップ、ケアル以及“记忆：怀中时计”。返回ティーパーティー会场，调查桌子后与兔子对话，选择“怀中时计”，获得“记忆：裁判”。



最后来到バラの园，这里的传送门略显复杂，玩家可参照攻略的地图。地图中的“入”表示出口，“出”表示出口，且每扇门进出方向不同时传送到的地点也不一样。按地图提示找到“记忆：赤いバラ”、“记忆：白いバラ”和“记忆：镜”，前往迷いの庭与右上角的黑色扑克兵对话，选择“白いバラ”，获得“记忆：ハートの女王”。

返回中央广场对アリス对话，依次选择“白ウサギ”→“不思议な穴”→“チシャ猫”→“ハートの女王”，后面的问题无关流程，对童话有兴趣的可以继续回答下去。剧情过后要破坏中央塔两侧的齿轮，注意不要被扑克兵攻击到，全部破坏后绕到地图的右上方调查笼子，进入纵版射击关卡。

纵版射击关卡

变为延屏幕垂直方向纵深的射击关卡，总共3小关。方向键↑或B键为跳跃，A或R键单按是射击，长按可对多个敌人或BOSS的多个部位进行锁定，锁定结束后松开按键释放威力较高的锁定攻击。

BOSS战 トリックマスター

BOSS的攻击都是远程，看好空隙用跳跃躲开即可。红色的火球具有一定的追踪性，可先让索拉躲到屏幕的一角，引诱火球来袭，然后快速转移到屏幕的另一角即可回避。

过关报酬

特别奖励 ラストリゾート

难度	S评价	A评价	B评价
ビギナー	コンフュ	ケアル	ブリザド
スタンダード	スライドダッシュ	コンフュ	ケアル
プラウド	ブリザラ	スライドダッシュ	コンフュ
クリティカル	ラッシュアッパー	ブリザラ	スライドダッシュ

奥林匹斯斗技场



冥王哈迪斯的阴谋世界，他打算利用来自“《FF》系列”的战士克劳德来消灭海格力斯。该世界的战斗方式为回合制，虽然索拉在破坏BUG立方以及攀爬跳跃时与往常无异，但用键刃攻击到敌人后并非直接对其造成伤害，而是突入传统RPG的回合制战斗。同时根据遇敌方式，回合起始的敌我利弊有所区别，最好的接触敌人的方式是从背后对它们攻击命中，最差的则是被敌人逮到背面，会被白白攻击一个回合。战斗时的基本指令如下：A为攻击，按照画面提示以一定节奏按键可发动连击，并有一定几率使出角色的必杀技。Y键为防御，防御需要在敌人攻过来的瞬间，我方角色头上出现Y字样时按下方有效果。X键为选用必杀技，选好后再按A键确定便可使用。需注意必杀技分为索拉的默认技能和关卡中拾取的技能水晶两种，战斗时按L+Y切换。技能水晶拥有提升我方攻击力、防御力，让我方可自动防御、每回合自动回血等效果。

进入斗技场后先跟フィル对话，得知海格力斯被困在了迷宫里。迷宫的每个房间都有一定数量的BUG立方，将它们全部破坏后能获得分数奖励。一直往迷宫深处走，在第二层时ヘラクレス加入同伴，从此可破坏迷宫里的高墙岩石。沿着道路继续前进，来到迷宫第三层。

第三层在最后一个房间需要跟克劳德战斗，克劳德的“超究武神霸斩”是强力的多段连续技，我方最好使用リジェネ或オートガード等技能水晶配合索拉的回血技能战斗。打败他后继续前进，到达第四层。

第四层发现克劳德被哈迪斯利用，陷入苦战之中。先走到地图的左上角寻找克劳德，未果。沿原路返回，帮助他打败一批无心后，克劳德加入队伍。随后进入最后的BOSS区域。

BOSS战 ケルベロス

三头地狱犬的攻击较为强力，尤其是火球魔法伤血很高，注意回复和连续防御。由于打败它以后还要面对哈迪斯，所以玩家不要把リジェネ全部用光，至少留一个到下一战。

BOSS战 ハデス

哈迪斯的攻击手段较多，不过就破坏力而言并没有三头地狱犬高。由于他会不断地召唤出无心，为了减轻我方压力，玩家需要熟练掌握A键连击系统，一旦无心出现就迅速击破，引诱哈迪斯继续召唤，可免除我方受到其直接攻击。

过关报酬

特别奖励 パワーオブヒーロー

难度	S评价	A评价	B评价
ビギナー	エアスパイラル	ライズアッパー	ハイエーテル
スタンダード	ブリザドマスター	エアスパイラル	ライズアッパー
プラウド	マグネ	ブリザドバスター	エアスパイラル
クリティカル	マグネラ	マグネ	ブリザドバスター

阿格拉巴

这是《天方夜谭》中阿拉丁所处的世界。往地图的上方走，见到阿拉丁（アラジン）并与之对话，得知茉莉公主下落不明，需要帮其寻找。前往里通り，剧情过后与ジャファー战斗，胜利后把茉莉公主带回阿拉丁身边。剧情后再次到达里通り，与红色的鸟对话。随后要注意回避ジャファー的幻影，并且在3分钟之内找到红鸟3次以解除魔法。红鸟在“城门广场”、“大通り”、“王宫前”、“里通り”、“バザール”5个地点随机出现。剧情之后从洞窟左侧的BUG门进入系统区域，该区域的博彩条件是使用一次终结技，尽量在短时间内连续攻击敌人积攒CLOCK槽。完成后获得报酬ホーリー、アダマンベルト、HP+2、アタック+1、マジック+1、レジストファイア+1、スライドラッシュ 。

从虎头的口部进入魔法洞窟的始まり间，一边打倒这里的无心，一边注意回避滚动的岩石前进。到达深处后发生剧情，随后在左边找到BUG门（岩石滚动的密集区域），清理完3层的无心后返回地面，这里的博彩条件分别为防御10次、以冰属性魔法冻结无心3次、打空的次数小于15次，获得报酬シーモスブレス、デバックコード：R、ファイア+1、ブリザド+1、レジストサンダー+1、レジストエアロ+1、エリアルスラム。

继续往里面走，进入试炼之路。这里万一不小心掉下去，就要进入系统区域清除掉BUG才能返回，系统区域的报酬为エナジーピアス、デバックコード：R、ファイア+2、ブリザド+2、レジストファイア+2、レジストブリザド+1、エアロ。如果没有掉下去便可以一直走到深处，站在会自动下降的石台上，消灭出现的无心。（不小心掉下去的话会扣血。）



到达ランプの间后先发生小BOSS战，ジャファー的分身中，真身的颜色相对较深，很容易分辨。他的攻击很单调，而且HP也少，并不难对付。胜利后走到地图西边的高台上破坏BUG立方，出现钥匙孔，调查后进入其中。

BOSS战 魔人ジャファー

对付该BOSS要一直回避其攻击，抓住间隙攻击红鸟。BOSS释放射线时可让索拉用リフレクトガード反射回去，这样敌人就会在短期内无法行动了。BOSS进入第二形态后场景中会出现BUG立方，利用这些立方跳跃到红鸟附近攻击。玩家可装备ファイガ等远距离技能，这样打起来会比较方便。



过关报酬

特别奖励 デザイアーランプ

难度	S评价	A评价	B评价
ビギナー	ストップ	ファイアスラム	エアスパイラル
スタンダード	エアロ	ストップ	ファイアスラム
プラウド	ケアルラ	エアロ	ストップ
クリティカル	スタンインパクト	ケアルラ	エアロ

虚空城

初始玩家无法使用包括攻击在内的一切行动指令，只能打开菜单使用道具。从东南方向进入下水道，在下水道里先按蓝色按钮，之后再按旁边的红色按钮，打开紧闭的门。沿着道路继续往前，按下按钮后注意回避BUG立方进入深处，按下里面的按钮，打开正门。从下水道返回正门，进入正门发生剧情，来回躲避一阵无心的攻击，发生剧情。之后对グ－フィ－下达指示，打倒无心。靠近深处的蓝色门，发生剧情。

接下来的工作是寻找纹章的碎片（纹章のかけら），先进入左侧的门到达书库1，在桌子上找到纹章のかけら。接着前往地下水路，破坏BUG立方并前进，操作一次按钮后再往前走，便能救出ドナルド，ドナルド加入队伍，同时索拉获得第二个纹章のかけら。来到正门，让グ－フィ－破坏立方，在地图的左边找到第三个纹章のかけら。前往书库1，与ドナルド合作按下按钮，进入书库3。在书库3按下按钮进入书库4，再由书库4的另一扇门经过书库3到达书库2，按下按钮到达エントランス（上部），按下按钮获得第四个纹章のかけら。

收集全4个碎片后走到エントランス（下部），将纹章的碎片全部嵌入机关，调查蓝色的门后前往纹章墙。对グ－フィ－和ドナルド下达指令，消灭所有的无心，自动到达高楼。高楼上按下蓝色按钮，利用弹跳立方越过墙壁到达西端，按下红色按钮，跳到地图下层，发生剧情。BUG门在地图的右上方，调查后进入系统区域。系统区域有两层，博彩条件分别是使用最终技和打倒28个无心，完成获得报酬Dブリザラ、コマンドリング、HP+2、アタック+1、マジック+1、ガード+1、レジストファイア+3、マグネラ。高楼出现新的道路，延该路找到钥匙孔，进入礼拜堂发生BOSS战。

BOSS战 ピ-ト

用リフレクトガード反弹滚过来的球，注意不要被球直接命中，否则会短时间无法使用指令。将球反弹给BOSS后他会陷入一段时间的硬直，这是索拉展开进攻的好时机。当BOSS四处散布火药时可接近攻击，BOSS防御时不受任何伤害，要耐心等待其解除防御。第二战时BOSS的攻击方式增加，尤其是雷属性攻击需要靠连续翻滚来躲避。

BOSS战 デ-タ・リク

打倒皮特后要跟数据化的利库开战，战斗分三个阶段。第一阶段很好对付，用リフレクトガード即可轻松取胜；第二阶段的战术与第一阶段几乎相同，不过可以在BOSS放出BUG立方的瞬间攻击他，这些BUG立方里混杂着一些小宝箱，破坏它们可适当回复HP；第三阶段只需注意用翻滚来回避他的连续攻击，其他与前两个阶段的战术相同。

过关报酬

特别奖励 过ぎ去りし思い出

难度	S评价	A评价	B评价
ビギナー	ストライクレイド	ケアルラ	サンダースラム
スタンダード	ハードストライク	ストライクレイド	ケアルラ
プラウド	ファイガ	ハードストライク	ストライクレイド
クリティカル	イラプション	ファイガ	ハードストライク

数据利库内部

剧情后前往命运岛，破坏BUG立方或宝箱将左上角的数字提升到20%，然后通过桥到达对面的岛，在岛上找到BUG门进入系统区域。完成后获得报酬シーモスネックレス、ハリセン、HP+2、アタック+1、マジック+1、トリプルバースト、ランドクラッシユ。

自动返回数据利库的内部，接着前往特拉弗斯镇。这次需要把索拉的力量从20%提升到40%，清理1番街和2番街的立方，到40%后就返回1番街进入系统区域，完成后获得报酬エイミングソウ、はらまき、デバッグコード：R、ガード+2、ライフアップ、ファイア+4、バーストファイガ。

下面要去仙境，将索拉的力量从40%回复到60%后进入位于ハスの森的BUG门。完成获得报酬リベンジリング、赤いバラ、デバッグコード：R、ブリザド+4、ケアル+4、レジストブリザド+3、ラッシユアッパー。

最后的目的地是阿格拉巴，将索拉从60%回复到80%。BUG门在虎头上方，完成后获得报酬イモータルチャーム、水晶のイヤリング、デバッグコード：R、HP+4、アタック+2、マジック+2、チェイスサンダー。

攻略完上述四个地点后返回虚空城的礼拜堂，进入BOSS战。

BOSS战 デ-タ・リク

攻击方式与之前没有分别，打败他后索拉取回所有力量。

横版卷轴关卡

攻击蓝色的方块可出现踏脚板，沿着道路一直往最上方走即可。

BOSS战 マレフィセントドラゴン

该龙位于礼拜堂的龙の间，依然保持横版卷轴的方式战斗。先集中攻击其腿部，趁它倒下的时候集中打头。龙的冲击波可用跳跃闪避，火焰用リフレクトガード防御即可。

过关报酬

难度	S评价	A评价	B评价
ビギナー	エリクサー	チェーンレイヴ	エアロラ
スタンダード	ブリザガ	エリクサー	チェーンレイヴ
プラウド	トリプルファイガ	ブリザガ	エリクサー
クリティカル	グラビデドロップ	トリプルファイガ	ブリザガ

虚空城

剧情后进入射击关卡，完成后继续发生剧情，与巨大的BOSS无心索拉发生战斗。

BOSS战 ソラ・ハ-トレス（5连战）

第一战：BOSS的所有攻击都附带冻结效果，注意不要挨到。光柱的攻击地点能够预判，提前远离即可。当BOSS将手从地下伸出攻击时以翻滚躲开便是反击的好机会。

第二战：再次借助リフレクトガード，完美防御住敌人的攻击后反击即可。

第三战：BOSS出现3个分身，打倒一个分身后短时间内不会再出现，因此可优先从分身下手。当BOSS使用光之键刃时需要一直躲避，中途不要贪心反击。全部闪避后黄金上会出现闪光点，靠近按A，保持该状态攻击能渐渐削弱BOSS。

第四战：攻击方式与第三战相同，不过HP较少，且在键刃攻击后会连着释放冲击波，注意闪避。

第五战：打倒小无心。

过关报酬

特别奖励	ゼロ・ワン

忘却之城

剧情后调查正面的门，下面要前往6个世界各至少寻找一张卡片，每个世界的卡片有3张，根据玩家找到的卡片种类不同，游戏的结局也会发生变化。如果玩家想顾及收集要素的话，最好按攻略提示找齐所有卡片。

命运岛

卡片名	取得方法
W1ノーマルカード	听取セルフィ和ワッカ的委托→ 和ディーダ对决 →与谜之男子对话
W1アナザーカード	拒绝セルフィ和ワッカ的委托→ 帮助ディーダ
W1エクストラカード	听取セルフィ和ワッカ的委托→调查东北方的光发生战斗→调查东南方的光发生战斗

特拉弗斯镇

卡片名	取得方法
W2ノーマルカード	对话顺序：ヒューイ（红）→デューイ（蓝）→ルーイ（绿）→シド
W2アナザーカード	对话顺序：ヒューイ（红）→ルーイ（绿）→デューイ（蓝）→シド
W2エクストラカード	对话顺序：デューイ（蓝）→ヒューイ（红）→ルーイ（绿）→シド

仙境

卡片名	取得方法
W3ノーマルカード	破坏左边的バグブロック，调查后与柴郡猫对话选择“D”→与西北的红桃扑克兵对话，把道具“ポーション”送给黑桃扑克兵→与白色兔子对话，捡起掉落的东西→与アリス对话选择“アリスだ！”
W3アナザーカード	破坏左边的バグブロック，调查后与柴郡猫对话选择“D”→与西北的红桃扑克兵对话，把道具“ポーション”送给黑桃扑克兵→与白色兔子对话，不要捡起掉落的东西，再跟兔子对话一次→与アリス对话选择“アリスだ！”
W3エクストラカード	破坏左边的バグブロック，调查后与柴郡猫对话选择“あきらめる”→与西北的红桃扑克兵对话，把道具“ポーション”送给旁边的红桃扑克兵→与白色兔子对话，捡起掉落的东西→与アリス对话选择“ハートの女王だ！”

奥林匹斯斗技场

卡片名	取得方法
W4ノーマルカード	与ヘラクレス对话，打倒20个以上、30个以下无心→与クラウド对话，测验第一次成功，第二次失败→与ハデス对话并打倒无心
W4アナザーカード	与ヘラクレス对话，打倒10个以下无心→与クラウド对话，测验两次都失败→与ハデス对话并打倒无心
W4エクストラカード	与ヘラクレス对话，打倒30个以上无心→与クラウド对话，测验两次都成功→与ハデス对话并在1分钟内打倒无心

阿格拉巴

卡片名	取得方法
W5ノーマルカード	剩余时间在31秒～59秒间抓到红鸟
W5アナザーカード	剩余时间在30秒以下抓到红鸟
W5エクストラカード	剩余时间在60秒以上抓到红鸟

虚空城

卡片名	取得方法
W6ノーマルカード	50秒内打倒ピート，并到达マレフィセント处
W6アナザーカード	60秒以上打倒ピート、并在90秒以上才到达マレフィセント处
W6エクストラカード	30秒以内打倒ピート、并在60秒以内到达マレフィセント处

BOSS战 谜之男子

在每个世界至少找到一张卡片后返回门附近，发生剧情后进入BOSS战。他的突进攻击可用リフレクトガード防御，连续光柱则以翻滚闪避应对。战斗胜利后获得“约束のお守り”，调查门并选择“？？？？”进入Ending。

大结局





一口气通关的感觉非常爽，剧情上也是对整个系列的补完。虽然画面和剧情交待形式尚有诟病之处，但整个作品非常有趣。特别是怀旧的横版过关、纵版射击和排排战指令式RPG的战斗方式能勾起诸多少年回忆，游戏的发展真是迅速……

继NBGI的《噬神者》之后，Square Enix的类《怪物猎人》游戏也总算推出了，就其华丽的打斗效果来看还是值得一玩的，而且幻想风格的本作也许能开创有别于《怪物猎人》的另一片天地也说不定，下面就跟随小编一起来看看这款游戏到底素质如何吧。

PLAYSTATION PORTABLE

核石之王			
LORD of ARCANA			
Square Enix	ACT	2010年10月14日	日版
1～4人	5980日元	无对应周边	





系统介绍

开始菜单说明

ニューゲーム	新建游戏	
	新规作成	新建角色
	体验版引き继ぎ	从体验版继承存档
	トライアル版引き继ぎ	从试玩版继承存档
コンティニュー	继续游戏	
オプション	设置	
インストール	安装	
	データインストール	安装游戏数据（加快读取速度）
	トライアル版インストール	安装试玩版

操作说明

按键	战斗	任务场景	村庄
滑杆	移动	移动	移动
R+滑杆	奔跑	奔跑	奔跑
X	防御/上弹（铳枪）	防御/上弹（铳枪）	——
X+滑杆	回避	回避	——
○	魔法/挑空攻击（片手棍）	——	对话
□	攻击	攻击	——
△	技能攻击	地图切换	——
○+△	究极召唤	——	——
方向键	转换视觉	转换视觉	转换视觉
L	视觉复位	视觉复位	视觉复位
L+左右	切换目标	——	——
SELECT	道具菜单	道具菜单	——
START	——	游戏菜单	游戏菜单

游戏菜单说明

アイテム	物品栏	
クエスト确认	任务内容查看	
ステータス	角色状态	
ギルドタグ	公会名片	
	确认する	查看名片
	渡す	向周围玩家送出名片（联机用）
	フレンドリスト	查看接收到的名片
オプション	设置	
リタイア	退出任务	





设施介绍

记忆点(セーブ)：岸边的紫色晶石，游戏记录和退出的场所。

炼金商店(Alchemy shop)：物品加工的场所，可以用收集得来的素材加工成各种道具物品。

物品商店(Item Shop)：购买药水、护身符和晶石等战斗消耗品的场所。

锻冶屋(Black Smith)：在这里可以用收集得来的素材来强化和生产装备，强化种类包括武器、防具、卡片；而生产种类则在强化种类的基础上加入宝石(オーブ)。

杀戮者公会(Quest Counter)：玩家接受公会任务的场所，随着游戏进展，章节会逐渐增加。

公会房间(ギルドハウス)：联机模式，用于与其他玩家联机游戏，里面提供银行、杀戮者公会和物品商店以及抽签服务。

抽签（ヴェッテルくじ）：与公会房间的小蝙蝠对话就可以进行抽签，提供了5种价格的抽签瓶，根据其中的抽签结果，在公会房间会执行任务是会出现各种效果，抽签结果对全体队友有效，每次任务前只能提供一次抽签的机会。

圣堂：玩家刚出现的地方，是接受核石解放任务的场所。

银行(BANK)：存放装备和物品的场所。另外还可以在这里更换装备和技能，查看魔物信息和游戏帮助，以及更换角色外貌。

银行菜单说明

アイテム	物品管理		
	预ける	存储物品	
	引き取る	提取物品	
装备変更	更换装备		
	武器・防具・オーブ	武器、防具、宝石	
カード	卡片管理		
	マジックカード	魔法卡	
	アルティメットスペル	究极召唤卡	
	バトルアーツ	战斗特技更改	
	マイセット	自定义套装项	
		マイセット装备	装备自定义套装
		マイセット登录	设置自定义套装
卖却	卖出物品		
	所持品	卖出身上物品	
	预り所	卖出仓库物品	
ライブラリ	图书馆		
	魔物图鉴	查看目前遭遇过的魔物的情报	
	指南书	查看开放的游戏指南	

任务基本流程

在《核石之王》里面，玩家需要不断从杀戮者公会中接受并完成任务，进行任务前可以前往银行以及各商店做好战前准备，每当完成任务都会获得公会点数，当公会点数达到一定数量时玩家的公会等级就会上升，从而接受更多任务。当完成一定任务时，返回村庄会有“圣堂から强い力を感じる”的提示，这时进入圣堂内部查看发光的核石，就会出现要求击败核石魔物的核石解放任务，完成后即可开启下一章节的新任务。



战斗系统

角色状态解说

HP：体力，角色的HP上限。

ATK：物理攻击力，数值越高物理伤害越大。

DEF：物理防御力，数值越高受到物理伤害越小。

M-ATK：魔法攻击力，数值越高魔法伤害越大、附加效果越显著。

M-DEF：魔法防御力，数值越高受到魔法伤害越小、抗性越强。

AGI：敏捷，数值越高武器的攻击速度越快。

LCK：幸运，数值越高攻击越容易出现会心一击。

属性攻击力&防御力
炎
雷
光
暗

种族攻击力&防御力
人兽
神族
魔族
海种
不死

遇敌

任务中的战斗采用明雷的遇敌方式，根据玩家遇敌情况可以分为3种，要在战斗中获得优势，就要尽量触发Advanced Encounter的战斗情况。另外联机时若多名玩家在同一战斗场景，只要有一名玩家触发战斗，其余的玩家都会进入该战斗中，不同场景时不受影响。

Normal Encounter：一般情况，接触场景魔物的遇敌状况，没有任何正负面效果。

Advanced Encounter：在魔物未发现玩家前从背后接触，进入战斗后我方对魔物造成伤害提升至1.5倍。以武器接触对手也有一定几率成功。

Surprise Encounter：被魔物从背后偷袭、疲劳值涨满时与魔物接触的情况，进入战斗时我方防御力下降。

Raio Encounter：当在场景中同时遭遇两只或以上魔物，就会进入连战状态，如果在核石能量活性化的场景中，战斗结束后凝聚核的对象为第一轮战斗的魔物。

守卫战（Guardian Battle）

任务场景中持有打开入口机关钥匙的怪物，会以钥匙的标志在地图上表示，这是任务中不可避免的战斗。打倒这些怪物后特定入口的机关就会打开，或者会出现任务要求的怪物。



核石魔物战

随着任务进行，圣堂的核石就会开启新的解放任务，这些任务的BOSS就是核石魔物。相比一般的魔物，这些核石魔物的实力自然要高出许多，当然获得的报酬以及素材也相当吸引人。核石魔物被击倒时必定会进入核的凝聚阶段，会有一定几率获得该核石魔物的核，从而用于合成武器、究极召唤卡等装备。需要补充的是，联机时魔物的核为玩家之间随机获得。



逃跑

在战斗中我方不断往战斗区域的边界外移动时，角色头上就会出现逃跑的蓄积槽，当槽蓄满后则逃跑成功，期间我方停止往外移动、攻击以及因受到攻击而硬直，蓄积槽都会中断。

死亡&任务失败

任务中玩家有三次复活的机会，死亡会影响完成后的评价，当三次复活机会全部耗尽任务就会宣告失败，但此前获得的素材都会保留。注意非死亡而主动退出任务时，素材是无法保留的。

战斗指南

战斗画面解说

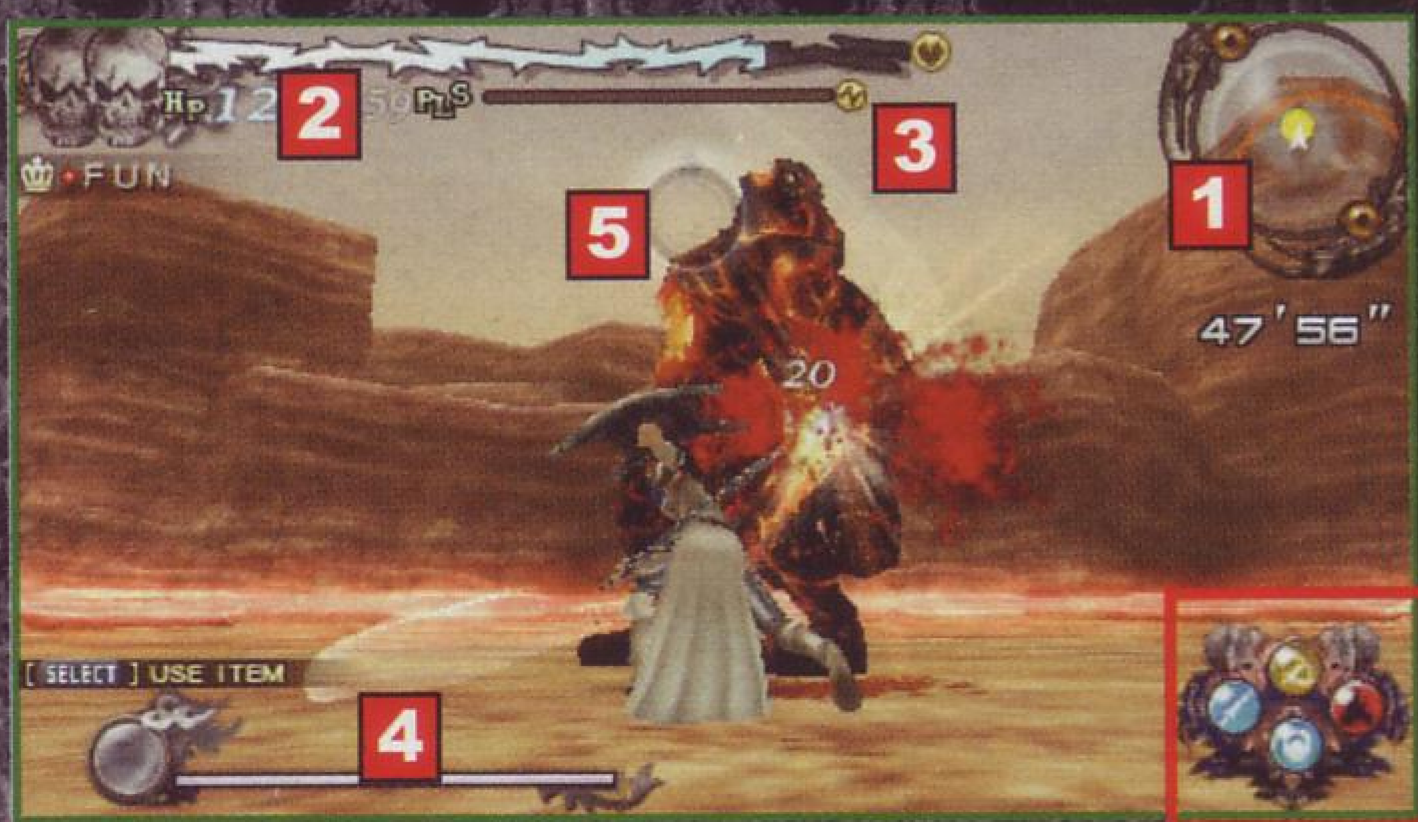
1.战斗区域雷达：红色线内为战斗区域，白色箭头代表玩家，黄色圆点代表敌人。

2.HP：上方为玩家HP槽，左下侧为同伴当前HP与上限。

3.疲劳值：随着奔跑、防御及使用技能，疲劳值会上升；当疲劳值涨满时该槽会不断闪烁，归零前无法使用奔跑、防御及使用技能等动作。

4.魔力槽：使用魔法和究极召唤均需要消耗此槽，攻击敌人时魔力槽会渐渐上升。

5.锁定目标：当前玩家锁定攻击的目标，当魔物进入濒死状态时，锁定视觉会出现倾斜，以让玩家判断魔物的状态。



普通攻击（通常攻击）



使用武器进行普通攻击，除铳枪外，连按□可以进行连击。随武器熟练度等级提升，可增加武器的连击次数。

终结技（Finishing Blow）

战斗中被玩家锁定的魔物受到攻击而接近濒死状态时，画面会提示按○，使用后玩家操作的角色就会向魔物使出华丽（略血腥）的终结技，成功使用终结技消灭魔物后，所获得的物品会比一般消灭时要好。注意使用子弹、魔法、究极召唤攻击是无法出现的，也就是说只能通过武器进行近距离攻击实现终结技。

弱点

核石魔物及部分大型魔物具有多个攻击部位，锁定时会出现不同的颜色标志，这些标志代表攻击时出现的效果，有目的地针对魔物部位进行打击，可以有效减弱魔物的能力，从而让战斗更加轻松。另外要锁定这些部位需要给装备嵌上宝石“神の眼”。否则只能锁定一个目标。以下为各种颜色标志代表的效果。

	灰色，无特别效果。
	红色，攻击此部位能给予更高伤害。
	蓝色，可破坏部分，破坏后可以获得该部位对应的素材，同时也会影响讨伐任务的评价。
	黄色攻击此部位容易令魔物气绝。

连击部分(CCS)

核石魔物战时，给予其一定伤害后就会进入CCS，这时要不断按○增加画面上的连击槽，槽涨得越多，最后给予核石魔物的伤害也就越高，CCS后获得的物品也越多。

终结部分（FCS）

当核石魔物进入濒死时，会缓慢地往战斗区域外逃走，在逃走之前给予足够伤害就会进入FCS，这时玩家需要按下一连串的QTE，途中失败就要重新给予核石魔物伤害，然后再次挑战，支持全部成功后核石魔物就会被击败。另外联机时FCS是由每一名玩家轮流进行的，当其中一名玩家失败，另外的玩家只要成功按下画面提示的按键，就能让FCS继续进行。



素材采集

武器、防具、卡片以及部分战斗与回复道具的合成都需要其相应的素材，素材可以在战斗中通过击倒魔物或破坏魔物身体部位来获取；而村庄与任务场景中也存在素材的采集点，这些采集点以各种颜色的小光圈来表示，其中绿色代表草、泥等素材；黄色代表皮革、红色代表矿石。



核（コア）&活性化

核是合成和强化装备的关键素材，进行任务时会随机出现核石活性化（アルカナの活性を感じる）的提示，这时场景的特定区域会亮起红光，在该区域击倒非核石魔物后，其尸体也有一定几率凝聚成核。由于活性化时间有限，为了获得重要素材，要争取获得更多核石。

魔法卡（マジックカ-ド）

装备魔法卡后，战斗中就可以利用魔力来使用魔法了。其中包括炎、雷、暗、光四种属性，炎魔法在给予魔物伤害之余还附加持续伤害的燃烧效果；雷属性魔法可以使魔物进入麻痹状态；暗属性魔法可以减慢魔物的行动；光属性魔法会为武器附加气绝效果。随着游戏的进展，玩家可以强化和合成出更高级的魔法卡，相应的效果也会增强。

究极召唤（アルティメットスペル）

通过合成究极召唤卡，装备后在战斗中当魔力槽蓄满时即可召唤相应的核石魔物展开攻击，联机时与其他玩家使用相同的召唤可以提升威力。召唤时角色脚底会出现魔法阵，长按可以延迟施放时间，加方向键可以取消并进行回避。这里有个动作小技巧，当角色被吹飞且无法受身时，也可以利用究极召唤+取消回避迅速恢复站立姿态。



宝石（オーブ）

合成所得的宝石可以提升角色的能力与加入特殊技能。查看防具时会有名为SLOT的数目项，这里代表该装备可以放入多少个宝石，根据任务的需要选用合适的宝石相当重要。

角色的成长

游戏角色采用等级成长制，随着战斗结束获得经验值而升级，角色的能力也会得到成长。不仅角色等级，角色使用的武器种类、魔法也存在熟练度，在战斗中不断使用武器和魔法、其熟练度等级也会得到提升，熟练度等级提升后，角色可以学到更多的武器技能及魔法技能。角色等级上限为99、武器和魔法熟练等级上限为20。

武器高手向导

片手剑

攻击、移动、防御各方面平衡的武器，上手简单。单发威力不高，但可通过连续攻击可以给予怪物持续的伤害输出。移动速度快、而且奔跑增加疲劳较少。魔法为连发型，不能蓄积，随着魔法熟练等级提升最多可以进行3连射的魔法攻击。可以装备盾牌，加上不俗的移动速度，无论游击战还是攻防战都有着不俗的表现，后期技能后学得ォースセイバー输出十分可观。



▲灵活的移动+盾防御+高速连击，可攻可守的万能武器种类。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	通常攻击Lv3	通常技
初期学得	ターンスラッシュ	技能攻击
2	ダッシュ攻击	通常技
3	打ち上げ攻击Lv1	通常技
4	通常攻击Lv4	通常技
5	起き上がり攻击	通常技
6	ウィル・オ・ザ・ウィスプ	技能攻击
7	打ち上げ攻击Lv2	通常技
8	ソードダンサー	技能攻击
9	ソードダンサーLv2	技能攻击
10	通常攻击Lv5	通常技
11	打ち上げ攻击Lv3	通常技
12	ソードダンサーLv3	技能攻击
13	打ち上げ攻击Lv4	通常技
14	ソードダンサーLv4	技能攻击
15	通常攻击Lv6	通常技
16	フォースセイバー	技能攻击

技能攻击评析

ターンスラッシュ：较大范围的2连斩，攻击力比普通攻击要高，较容易打断小兵的动作，不过初期很快会被ウィル・オ・ザ・ウィスプ所代替。

ウィル・オ・ザ・ウィスプ：先使出高攻击的2连斩，连按后将剑插入地下使出连续的光攻击，此时连按可增加光攻击的次数，最后再拔刀朝上挑斩。伤害十分可观，缺点是后续攻击时间太长，途中容易被中断。可以根据魔物的攻击时机决定是否后续攻击。

ソードダンサー：只有Lv4后才成型的连续斩击，特点是最后一击可以瞬移至对方背后展开攻击，优点在于可以根据需要随时停止连击，输出也不错，但效果和连续普通攻击差不多，过于中庸。

フォースセイバー：将气注入剑内，一定时间内增加普通攻击的伤害、判定和攻击速度，可以最多叠加3次效果，颜色依次蓝、黄、紫三个阶段。相当于把普通攻击特技化，一套连击伤害十分可观，而且可以充分运用普通攻击灵活的特点，是片手剑后期的首选技能。



片手棍

装备片手棍后移动速度较快，奔跑的疲劳增加量与片手剑一样较少，适合进行游击战。虽然这类武器的攻击力参数不高，但实际输出却相当不错，普通攻击速度略逊于片手剑，但通过蓄力可以给予更高的伤害，初期技能攻击“地裂冲”也是容易上手的好技能。无法使用魔法，在学得天地劲坠前对空十分疲弱，换来的是〇键的挑空攻击，熟练度提升后可接上空中连击，对体型较大的魔物有着超乎想象的效果。缺点是不能装备盾牌，无法防御，近身战时要准确判断魔物攻击时机进行回避。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	通常攻击Lv3	通常技
初期学得	打ち上げ攻击Lv1	通常技
初期学得	地裂冲	技能攻击
2	ダッシュ攻击	通常技
3	打ち上げ攻击Lv2	通常技
4	起き上がり攻击	通常技
5	打ち上げ攻击Lv3	通常技
6	流步双打	技能攻击
7	通常攻击Lv4	通常技
8	流步双打Lv2	技能攻击
9	打ち上げ攻击Lv4	通常技
11	通常攻击Lv5	通常技
12	打ち上げ攻击Lv5	通常技
13	流　双打Lv3	技能攻击
16	幻空钟	技能攻击
20	天地劲坠	技能攻击

技能攻击评析

地裂冲：朝地面挥棍，造成震动攻击，攻击范围不错，威力相当高，而且可以轻易将魔物吹飞，初期攻防一体的招式。

流步双打：向前碎步连续攻击，攻击速度快、威力高，可以短时间给予魔物较高的伤害。碎步移动期间为无敌状态，对一些判定时间短的攻击可以直接越过并予以反击。

幻空钟：向前方使出重击，伤害高，出招快，硬直时间少，且具有气绝特性，蓄力后为3段攻击，威力也变成3倍，针对魔物的弱点可以使其快速气绝。加上优秀的攻击力也能用于常规输出，一举两得。

天地劲坠：片手棍对空的惟一技能。向高空垂直抛出片手棍，然后棍从高空垂直落下。单发威力高，但招式施展时间较长，幸好期间受到攻击也不会中断。此技能真正的价值是效果附加，装备后就能给片手棍装备魔法卡，在天地劲坠的攻击中能附加相应的魔法效果，且等同蓄积魔法。例如装备迅雷卡，击中魔物后造成的麻痹效果相当持久，且附加魔法效果仅消耗少量魔法槽，是不可多得的优秀辅助技能。



双手剑

有着出众的破坏力和攻击范围，加上可以装备盾牌，具有攻防一体的优点，魔法为可蓄积型，蓄力后的魔法效果会进一步上升，随着魔法熟练等级提升蓄积时间会逐渐减少。可以学习挡格攻击（カウンター），受到物理攻击的瞬间按X防御就能弹开对手攻击并立即行动，回避中可以进行轻攻击（ステップ攻击）。缺点是行动和攻击速度弛援，要善用双手剑，了解魔物的行动规律相当重要，以一击脱离和攻防战为主，是联机时队伍的绝对前锋。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	通常攻击Lv2	通常技
初期学得	猛袭裂刃	技能攻击
2	通常攻击Lv3	通常技
3	打ち上げ攻击Lv1	通常技
4	ダッシュ攻击	通常技
6	起き上がり攻击	通常技
7	通常攻击Lv4	通常技
9	カウンター	通常技
11	无影刹	技能攻击
13	打ち上げ攻击Lv2	通常技
15	真霸辉煌斩	技能攻击
18	无影刹Lv2	技能攻击
20	罗刹	技能攻击


▲无影刹是安全有效的反击技。

技能攻击评析

猛袭裂刃：进行蓄力姿势后前冲一段距离，再进行上重斩，由前冲到斩击整个过程都有攻击判定，伤害较高，前期主要技能。

无影刹：相当实用的反击技能，架起回避姿势，当魔物向自己实用近身攻击时瞬间回避，并从其身后出现进行高伤害斩击。Lv2为2段斩，回避与反击一气呵成，对近身攻击为主的魔物有奇效。

真霸辉煌斩：蓄力一段时间后进行重斩，长按可蓄积攻击力，威力高且容易破防，可以有效破坏核石魔物的身体部位，准备时间长，使用时需要熟悉魔物的攻击规律。

罗刹：使用后会变成魔物发怒的状态，全身发黑色，眼睛亮红。普通连击出现变化，行动、攻击力和速度都大幅上升，施展攻击期间难以被中断，只要一直攻击，该状态就不会消除，再使用一次会使出重斩并解除状态，停止攻击一段时间状态也会解除。使用罗刹后输出惊人，虽然受到攻击不会被中断，但伤害是依旧要承受，且无法进行防御，因此要随时留意自己的血量。可以配合召唤アジュダヤ附加的伤害吸收效果，然后与魔物拼血。



双手斧

物理攻击力最高的武器类型，与双手剑一样，同样能蓄积魔法、挡格攻击以及回避轻攻击。装备后体力值会有所上升，行动与攻击速度较为缓慢，但一套普通攻击造成的伤害往往非常可观，可以轻易破坏核石魔物的部位，虽然不能装备盾牌，但利用沉重的斧也能进行防御动作。此外双手斧另一个优点是攻击带气绝特性，配合光属性魔法可以轻易使魔物进入气绝状态。注意装备双手斧后魔防会下降，对付善用魔法攻击的魔物时要尤其小心。


▲双手斧+光蓄力魔法是让对手气绝的有效手段。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	通常攻击Lv2	通常技
初期学得	旋回式ドロップキック	技能攻击
4	カウンター	通常技
7	通常攻击Lv3	通常技
9	パイルドライバー	技能攻击
13	ジャイアントスイング	技能攻击
19	血战の誓い	技能攻击
20	通常攻击Lv4	通常技

技能攻击评析

旋回式ドロップキック：将双手斧插入地面，然后使出回旋退，为2段攻击，威力高，带吹飞效果。

パイルドライバー：向前方跳跃旋转后将双手斧插入地面，造成范围的震动攻击。单发高伤害的招式，蓄力后威力更进一步。可以当做突进技来使用，缺点是蓄力期间无法使用，因此蓄力攻击时需要预读魔物下一步的移动位置。

ジャイアントスイング：举起双手斧进行回旋斩击，最后再予以一击重斩，回旋斩期间连按可以增加攻击次数。单发威力略逊于普通攻击，但连续攻击下造成的伤害相当恐怖。缺点是准备和施展时间都较长，回旋斩期间疲劳值会不断上升，避免过快中断可以使用道具强心ドリンク降低其上升速度。推荐魔物麻痹或气绝后针对其防御薄弱的部位进行爆发输出。

血战の誓い：使用后HP将大幅削减，换来的是攻击力倍增。可以不断连按△回复之前损耗的HP，但之后HP依然会不断减少至一定下限，其间无法使用HP回复类道具。此招式是把双刃剑，大幅增加攻击力之余，可以借助技能回复HP的特性，等HP回满后上前攻击；HP不足时又可以继续进行技能回复。但同时这也限制了自身的行动，可以召唤アジュダヤ的伤害吸收可以延长自身近距离作战的生存能力，或者召唤建御雷吸引魔物攻击，然后从魔物背后进行输出。

铳枪

惟一的远距离物理攻击武器，能够在远离魔物的位置进行定点攻击，也是对付飞行魔物的主要手段，装备神の眼后针对怪物弱点进行打击你进一步体现铳枪的价值。装备后可提升魔法攻击力，魔法攻击可蓄积，补足远距离攻击的多样性。通过×键的上弹动作可以增加单发攻击威力，三段上弹的效果分别为重击、散射、连射，蓄积三段后配合攻击特技，一击伤害可以轻松地上百过千。缺点是无法防御，而且装备后体力会有所下降，要求玩家有良好的操作技巧。

全熟练等级学得技能一览

习得等级	技能名称	类型
初期学得	远距离攻击	通常技
初期学得	アシスト攻击Lv2	通常技
初期学得	エイシズスピア	技能攻击
4	アシスト攻击Lv2	通常技
5	打ち上げ攻击Lv1	通常技
7	スナイピング・スタンス	技能攻击
10	グランドバスター	技能攻击
14	アシスト攻击Lv3	通常技
17	フェイダウェイ	技能攻击
20	アシスト攻击Lv4	通常技



▲スナイピング・スタンス+建御雷+不退转の觉悟/决意+攻击の极意=邪道。

技能攻击评析

アーティレリ：中距离的抛物线炮击，3段上弹后威力相当于原来的5～6倍，再针对魔物的弱点进行打击，输出威力巨大，无论初期还是后期都十分实用，需掌握射击的抛物线距离。

スナイピング・スタンス：使用后会摆出射击姿势，这时用普通攻击可以进行高威力的瞄准射击，且不消耗上弹状态，再使用一次为近距离炮击，3段上弹后炮击为3连发。可以配合召唤建御雷吸引火力，然后在安全的位置以射击姿势狙击魔物，相当无赖。

グランドバスター：摆出射击姿势，朝地面发射炮击，长按+滑杆可以控制射击位置。上弹后威力上升，但效果并不明显，而且使用时的视觉不以锁定目标为准，而是以移动时的方向为准，很容易造成失误。

フェイダウェイ：将铳枪插入地面，然后使周围爆炸，同时朝后跳跃，三段上弹后跳跃时会使出连续炮击。属于近距离的格斗炮招式，威力也不错。

全究极召唤卡片效果一览

卡片名称	魔法槽	究极召唤	效果
アグニ	3	红莲の冲	全场魔物进入气绝状态
建御雷	2	幻灯轮舞	放出光球，80秒内吸引所有魔物对其进行攻击，期间无法进行消耗魔力的行动
バハムート	5	メガフレア	喷出魔法炮，给予全场敌人高伤害
アジュダヤ	3	ライフドレイン	回复全场玩家少量HP，30秒内将攻击伤害转化成一定量HP，期间无法进行消耗魔力的行动
グレンデル	3	ホーリーレイ	从天空射下无数光柱，给予全场魔物随机次数的连续伤害
ヴァーミリオン	4	古き王の怒り	全场玩家攻击力与身体能力大幅提升，期间无法进行消耗魔力的行动
ヘカトンケイル	4	ハンドレッドガード	全场玩家异常状态恢复、防御力大幅提升
ニーズヘッグ	3	终末の咆哮	使全场魔物进入スロー状态，持续时间为30秒
ジークフリート	2	ニーベルングの指环	一定时间内全场玩家的攻击容易使对手硬直，期间无法进行消耗魔力的行动

异常状态说明

名称	效果
燃烧	受到炎属性攻击后附加的状态，一定时间内持续受到伤害。初期单法魔法为6秒、蓄力魔法为14秒，高级魔法的效果时间会进一步延长。
麻痹	受到雷属性攻击后附加的状态，一定时间内无法行动。初期单发魔法为2秒、蓄力魔法为6秒，高级魔法的效果时间会进一步延长。
减速（スロー）	受到暗属性攻击后附加状态，一定时间内行动迟缓。初期单发魔法为8秒、蓄力魔法为17秒，高级魔法的效果时间会进一步延长。
气绝	头顶冒星，期间无法行动，最长时间为10秒。不断旋转滑杆和连按×可以加快状态解除时间，受到吹飞攻击后气绝也会立即解除。
魅了	中此效果后，玩家的操作方向顺时针将会颠倒，当打倒发动魅了的魔物或战斗结束状态就会解除，此外魅了的效果可以重叠，也就是说累积四次魅了状态就等同于回复。
毒	中毒后HP会缓缓减少，即使战斗结束返回任务场景时，毒效依旧持续，当HP剩余1时就会自动解除，也可以使用道具毒けし和万能药解除。
黑暗（くらやみ）	画面被漆黑的物质阻挡，一定时间内自动消除，也可以使用万能药解除效果。
濒死	玩家HP接近0时出现的状态，移动速度迟缓。核石魔物濒死时会慢慢走出战斗区域逃走，期间攻击力上升。

全消耗道具效果一览

随着游戏的进展，物品商店的消耗道具会逐渐开放，部分道具也可以炼金商店进行合成。

名称	售价	效果
ポーション	120	回复60点HP
ハイポーション	550	回复180点HP
エクスポーション	1020	回复300点HP
エリクサー	1700	回复所有HP
生命の雫	970	使用者范围内玩家回复180点HP
生命の水	1260	使用者范围内玩家回复300点HP
リジエネ	420	一段时间内回复微量HP，每3秒8点
ハイリジエネ	600	一段时间内回复少量HP，每3秒12点
生命の泉	1250	在地面放置生命泉，可回复玩家180点HP，每名玩家只有一次效果
アムリタの药	580	最大HP+15%，会覆盖アムリタの灵药的效果
アムリタの灵药	1960	最大HP+20%，会覆盖アムリタの药的效果
强心ドリンク	210	一定时间内疲劳上升量减低至50%
心头灭却丸	700	恢复疲劳状态
マナ结晶	1890	增加一定魔力值
毒消し	260	消除中毒效果
万能药	820	消除所有异常状态
巨人の酒	560	一定时间内物理与魔法攻击力+25%
神々の酒	2280	一定时间内物理与魔法攻击力+25%，持续时间较长
硬化粘液	720	一定时间物理与魔法防御力+25%
装甲粘液	3120	一定时间物理与魔法防御力+25%，持续时间较长
人兽の咒具	660	对人兽魔物攻击力+15
神族の咒具	730	对神族魔物攻击力+15
魔种の咒具	950	对魔种魔物攻击力+15
海种の咒具	730	对海种魔物攻击力+15
不死の咒具	1010	对不死魔物攻击力+15
炎の咒具	650	炎属性魔法攻击力+15
雷の咒具	660	雷属性魔法攻击力+15
暗の咒具	600	暗属性魔法攻击力+15
光の咒具	700	光属性魔法攻击力+15
人兽のお守り	930	对人兽魔物防御力+15
神族のお守り	320	对神族魔物防御力+15
魔种のお守り	870	对魔种魔物防御力+15
海种のお守り	870	对海种魔物防御力+15
不死のお守り	730	对不死魔物防御力+15
炎のお守り	430	炎属性防御力+15
雷のお守り	540	雷属性防御力+15
暗のお守り	440	暗属性防御力+15
光のお守り	200	光属性防御力+15
毒のお守り	140	毒属性防御力+15
诱惑する香草	160	容易成为怪物的目标（联机战斗中使用）
魔除けの香草	290	不容易成为怪物的目标（联机战斗中使用）
炎の欠片	320	发动下级炎属性魔法，放出火球造成连续伤害
炎の石	480	发动中级炎属性魔法，放出火球造成连续伤害
炎の结晶	880	发动上级炎属性魔法，放出火球造成连续伤害
雷の欠片	320	发动下级雷属性魔法，周围放出闪电使对手麻痹
雷の石	880	发动中级雷属性魔法，周围放出闪电使对手麻痹
雷の结晶	1280	发动上级雷属性魔法，周围放出闪电使对手麻痹

名称	售价	效果
暗の欠片	320	发动下级暗属性魔法，前方放出暗魔法阵，使对手行动迟缓
暗の石	880	发动中级暗属性魔法，前方放出暗魔法阵，使对手行动迟缓
暗の结晶	1280	发动上级暗属性魔法，前方放出暗魔法阵，使对手行动迟缓
光の欠片	1120	发动光属性魔法，地面放置光阵，魔物踏入即进入气绝状态
サーチアイドリンク	300	10秒内大地图显示守卫魔物、任务目标（大型魔物）及异界之门的位置
魔晶硝子の粉	600	一定时间内在任务场景不会被怪物发现
身代わり护符	450	角色死亡时以此进行抵消，并回复50%的HP
封印の锁	1200	阻止异界之门移动，即防止核石魔物BOSS移位
鹰目护符	179	受到グリフォン及其古代种魔物冲撞攻击时，以此作为优先被破坏的道具
幸运の银货	760	一定时间内LUK+10%
幸运の金货	1600	一定时间内LUK+10%，持续时间较长
どん兵卫	——	最大HP+20%，无法购买

全宝石效果一览

名称	效果
攻击の心得	物理攻击力+5%
攻击の极意	物理攻击力+10%，物理防御力-30%
寸断の心得	气绝攻击力上升
寸断の极意	气绝攻击力进一步上升，物理防御力-10%
一击の心得	硬直攻击力上升
一击の极意	硬直攻击力进一步上升，物理防御力-10%
会心の心得	LUK+5%
会心の极意	LUK+10%，物理防御力-10%
人兽の刻印	对人兽魔物攻击力+10
人兽の圣印	对人兽魔物攻击力+15，对不死魔物防御力-15
神族の刻印	对神族魔物攻击力+10
神族の圣印	对神族魔物攻击力+15，对人兽魔物防御力-15
魔种の刻印	对魔种魔物攻击力+10
魔种の圣印	对魔种魔物攻击力+15，对神族魔物防御力-15
海种の刻印	对海种魔物攻击力+10
海种の圣印	对海种魔物攻击力+15，对魔种魔物防御力-15
不死の刻印	对不死魔物攻击力+10
不死の圣印	对不死魔物攻击力+15，对海种魔物防御力-15
精灵の刻印	全属性攻击力+10
炎の刻印	炎属性攻击力+10
炎の圣印	炎属性攻击力+15，雷属性防御力-15
雷の刻印	雷属性攻击力+10
雷の圣印	雷属性攻击力+15，炎属性防御力-15
暗の刻印	暗属性攻击力+10
暗の圣印	暗属性攻击力+15，光属性防御力-15
光の刻印	光属性攻击力+10
光の圣印	光属性攻击力+15，暗属性防御力-15
マナの导き	魔力增量上升
サイレントヒットマン	魔物仇恨值-50%，
サイレントアサシン	魔物仇恨值-90%，物理防御力-10%
生命の探求	最大HP+5%
不死の探求	最大HP+10%，气绝防御力下降
オートヒリーング	HP自动回复，物理防御力-20%
医学の心得	回复道具效果提升
医学の极意	回复道具效果提升，抗硬直能力下降
防御の心得	物理防御力+15%
防御の极意	物理防御力+30%，物理攻击力-10%
寸止の心得	气绝防御力上升
寸止の极意	气绝防御力上升，物理攻击力-5%
一蹴の心得	抗硬直能力上升
一蹴の极意	抗硬直能力上升，物理攻击力-5%
人兽の加护	对人兽魔物防御力+10
人兽の守护	对人兽魔物防御力+15，对不死魔物攻击力-15
神族の加护	对神族魔物防御力+10
神族の守护	对神族魔物防御力+15，对魔种魔物攻击力-15
魔种の加护	对魔种魔物防御力+10
魔种の守护	对魔种魔物防御力+15，对海种魔物攻击力-15
海种の加护	对海种魔物防御力+10
海种の守护	对海种魔物防御力+15，对不死魔物攻击力-15
不死の加护	对不死魔物防御力+10
不死の守护	对不死魔物防御力+15，对人兽魔物攻击力-15
精灵の加护	全属性防御力+10
炎の加护	炎属性防御力+10
炎の守护	炎属性防御力+15，雷属性攻击力-15
雷の加护	雷属性防御力+10
雷の守护	雷属性防御力+15，炎属性攻击力-15
暗の加护	暗属性防御力+10
暗の守护	暗属性防御力+15，光属性攻击力-15
光の加护	光属性防御力+10
光の守护	光属性防御力+15，暗属性攻击力-15
毒の加护	毒属性防御力+10
毒の守护	毒属性防御力+15，物理攻击力-15%
战人の鼓动	疲劳值增量下降，回复道具效果下降
咏唱无视	魔法咏唱时可以自由行动
オートガード	自动防御，获得经验值减少
神の眼	可以锁定BOSS的弱点
サーチアイ	地图显示任务目标的位置
スカベンジャー	素材掉落率上升，核凝聚成功率下降

名称	效果
トレジャーハンター	素材掉落率进一步上升，核凝聚成功率下降
インビジブル	在任务场景中不会被魔物发现，任务魔物无效。
一刀两断	可攻击任务场景上的魔物并将其直接消灭，任务魔物无效。
药品の知识	消耗类道具效果持续时间增加。
不退转の决意	濒死时物理攻击力+10%
不退转の觉悟	濒死时物理攻击力+15%，物理防御力-10%
应急手当	复活速度上升，复活时HP回复量减少
献身治疗	复活时回复量增加，复活速度下降
巨人の腕轮	特技攻击所需要的蓄力时间减少
逃走本能	逃跑速度上升
孤军奋斗	增加CCS的有效时间
包围战术	魔物呼叫同伴无效
王の宝物库	道具破坏无效

名称	效果
ライオンハート	体力燃耗效果无效
センチネル	防御下降效果无效
心眼觉醒	黑暗无效
ストイック	魅了无效
不可侵领域	使魔物技能无效化，含异常状态、怪物呼唤
ショートレンジアサルト	Raio Encounter有效范围减低
アルカナの研究	核凝聚成功率上升，素材掉落率下降
アルカナの真理	核凝聚成功率进一步上升，素材掉落率下降
ハーベストビギナー	场景采集次数增加
ハーベストマスター	场景采集次数进一步增加，素材掉落率下降
威压する眼光	核石魔物逃走速度下降

核石收集开始

序章

一开始玩家身上的装备和武器档次都较高，一边学习基本的战斗方法一边前进，打倒每个区域上带钥匙型标志的敌人后就能开启前往下一片区域的封印。虽然最后会进行一场BOSS战，但打起来非常简单，解决战斗后进入正式的游戏进程。

CHAPTER 1

No.1 ギルド入会适性试验

任务地点：ノウンメロ一の森
难易度：☆
限制时间：30分钟
契约金：0
报酬：660
必要公会等级：0

非常简单的一个任务，只需要在三个区域分别打倒三只哥布林就可以完成任务了，不熟悉武器和操作的玩家可以用这个任务来练手。森林里有些初级素材，宝箱里则是低级回复药，可以无视这些东西直接完成任务过关。

No.2 ゴブリンの宝

任务地点：ノウンメロ一の森
难易度：☆☆
限制时间：35分钟
契约金：0
报酬：950
必要公会等级：1

比上一个任务要难一点，主要的难点就是连续不断打倒数量众多的哥布林。建议战前带上足够的回复药，打倒哥布林后会随机出现宝箱，打开哥布林掉落的宝箱后才能得到目标物品“赤い石”，收集5个之后返回出发点，调查箱子上交物品后就能完成任务了。

No.3 炎神！アグニ袭来

任务地点：アブ一ル沙漠
难易度：☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：0
报酬：1980
必要公会等级：2

完成前两个任务后，需要回到圣堂，调查闪光的核石就可以进行这个任务了。这是玩家在游戏里的第一个BOSS战关卡。这个地图的区域比较多，地图上有红叉的地方表示无法通过。敌人除了之前遇到的两种哥布林外，还会增加一种骷髅战士，这种敌人会进行防御动作，因此对付它们时需要绕到背后进行攻击。BOSS炎神的位置会在地图上随机出现，一段时间后还会变换位置，如果实在找不到就使用道具“サ一チアイドリング”吧。BOSS的所在位置在地图上很显眼，准备好后就进入传送阵开战吧。完成战斗后，任务列表里开启此任务，并且开启第二章的任务。

CHAPTER 2

No.4 名も无き冒险者の魂

任务地点：アブ—ル沙漠
难易度：
限制时间：35分钟
契约金：180
报酬：700
必要公会等级：2

第二章里练级和提升公会等级的任务，只需要干掉5只骷髅战士即可完成任务，由于任务比较简单，玩家可以在这里刷点怪物的核心，顺便提升一下装备的等级。

No.5 沙嵐に潜む业炎

任务地点：アブ—ル沙漠
难易度：
限制时间：60分钟
契约金：500
报酬：1980
必要公会等级：3

需要完成No.4和No.6这两个任务才能开启，和第一章的任务“炎神！アグニ袭来”一样，只要搞定BOSS炎神就可以了，不过这个任务里的素材堆更多，大家可以在这个任务中收集到不少有用的素材。

No.6 沙漠に生える草を探せ!

任务地点：アブ—ル沙漠
难易度：
限制时间：35分钟
契约金：240
报酬：950
必要公会等级：3

只需要采集5个砂纹草然后交到入口处的箱子里即可完成任务，砂纹草在素材堆里，采集素材时可随机获得。虽然这只是个简单的采集任务，不过这个任务中有一种名叫僵尸龙的大型敌人，攻击力和耐久力都非常高，以目前玩家的实力是无法与之抗衡的，因此在采集素材的同时要注意躲避这种敌人的袭击。

No.7 轰雷！建御雷！

任务地点：カムナ风穴
难易度：
限制时间：60分钟
契约金：660
报酬：2620
必要公会等级：4

完成任务No.4和No.6后返回圣堂调查核石进行该任务，在这个任务里，风穴的区域不多，很快就可以找到雷神藏身的位置。雷神的打法请参见魔物篇，这里就不再多说了，总体来说是比较简单的任务。

CHAPTER 3

No.8 硬化！玄武を倒せ!

任务地点：カムナ风穴
难易度：
限制时间：45分钟
契约金：290
报酬：1170
必要公会等级：4

在这个任务里，カムナ风穴的区域增加了不少，玩家需要打倒4只玄武幼体（像一只大乌龟，在地图上很容易发现）。这种敌人虽然体型较大，但是行动缓慢，而且雷属性魔法可以将其打翻在地并麻痹一段时间，非常好用，建议换上雷魔法后再进行这个任务。

No.9 マンドレイクを探せ!

任务地点：ノウンメロ—の森
难易度：
限制时间：35分钟
契约金：240
报酬：960
必要公会等级：4

ノウンメロ—の森的地图又发生了变化，这个任务中需要找到并打倒一种名叫マンドレイク（外形像一根萝卜）的敌人，它们几乎都藏在森林深处，需要多跨过几个区域才能找到。这种敌人攻击意识很薄弱，进入战斗后也基本以躲避为优先选择，用攻击范围大的武器对付它们比较有优势。

No.10 地を驰せる麒麟

任务地点：カムナ风穴
难易度：
限制时间：45分钟
契约金：400
报酬：1580
必要公会等级：5

地图再一次变大了，而这次的目标则是新敌人——麒麟。不过一开始麒麟是不会出现的，需要到9区干掉一只钥匙怪后才会出现。麒麟的攻略方法依旧参考魔物篇，不过本作的麒麟和《怪物猎人》里的麒麟来比，能力和魄力都低了不止一个档次。

No.11 雷云再び

任务地点：カムナ风穴
难易度：
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：5

又一个挑战雷神的任务，不过这个任务里的钥匙怪是一只麒麟，因此必须干掉麒麟才能开启通往上方区域的道路。由于钥匙怪和BOSS雷神都是雷属性，因此出战前可以先装备上增加雷属性防御力的宝石。

No.12 強襲！龙帝バハムート

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：6

返回圣堂调查第三个核石进入任务，这个BOSS是“《最终幻想》系列”里的知名召唤兽——巴哈姆特。地图不算太复杂，但需要解决3只钥匙怪才能开启所有的通路，好在这个任务里的小怪都是初期出现的弱小敌人，可以轻松解决。巴哈姆特喜欢飞，因此在战斗时必定有大部分时间很难攻击到它，因此一定不要放过任何一个攻击机会。如果已经合成出炎神的召唤卡片会让战斗的进程加快不少。



CUAPTER 4

No.13 收集家のお愿い

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆
限制时间：40分钟
契约金：300
报酬：1190
必要公会等级：6

这个任务中又多了两种新敌人，而我们需要的任务物品在グリフォン（狮鹫）的身上。这种敌人行动比较敏捷，对付起来需要花费一些时间。干掉后会掉落宝箱，宝箱里就是任务所需的物品了，然后回到入口处交差就可完成任务。

No.14 僵尸龙の暴走

任务地点：アブール沙漠
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：45分钟
契约金：400
报酬：1580
必要公会等级：6

这个任务中的沙漠地带有许多地方是不能通行的，因此要利用传送点才能到达2区，干掉钥匙怪后开启通路，在3区再次干掉钥匙怪后，目标敌人就会出现，使用“サーチアイドリング”就能发现敌人的位置。僵尸龙的攻击力和HP非常高，战斗时一定要稳扎稳打，不能操之过急。

No.15 翼龙の住处

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：6

先前往2区解决钥匙怪，然后利用传送点来到9区，再次解决掉这里的钥匙怪后，巴哈姆特会在5区出现。9区的钥匙怪是狮鹫，建议装备上雷属性魔法，雷魔法可以让敌人麻痹掉落到地上，可以大大提高攻关速度。

No.16 双头の蛇

任务地点：ギロ湿原
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：700
报酬：2780
必要公会等级：7

首先前往7区解决钥匙怪，需要注意的是，这里的新怪史莱姆刚开始的攻击是不伤血的，受到一定伤害后怪会眩晕，此时再攻击才会有效。可以使用炎神召唤卡直接将其撞晕进行攻击，也可以用巴哈姆特召唤卡直接对它造成伤害。打倒钥匙怪后，BOSS背反者会在5区出现。



CHAPTER 5



No.17 湿原の泥团子

任务地点：ギロ湿原
难易度：☆☆☆☆
限制时间：35分钟
契约金：270
报酬：1090
必要公会等级：7

这个任务需要干掉3只史莱姆。第一只史莱姆在7区，干掉之后出现僵尸龙，为了节约时间可以无视它们；第二只史莱姆在5区，干掉后前往2区解决最后一只史莱姆即可完成任务。

No.18 麒麟の暴走

任务地点：カムナ风穴
难易度：☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：7

这个任务需要干掉3只麒麟。不过一开始麒麟是不会出现的，在整个风穴里藏着三只钥匙怪，每打倒一只钥匙怪就会出现一只麒麟。因此在进行这个任务前务必将道具“サーチアイドリング”带满，这样就可以节约不少找怪的时间。

No.19 空からの刺客

任务地点：ブランクアット熔岩洞
难易度：☆☆☆☆
限制时间：50分钟
契约金：510
报酬：2050
必要公会等级：8

两只任务怪分别在7区和6区，先到7区干掉第一只，然后4区出现钥匙怪，干掉4区的钥匙怪后通往6区门就会开启，利用4区的传送点很快就能到达目的地，解决掉6区的第二只任务怪即可完成任务。

No.20 スライム大量发生

任务地点：ギロ湿原
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：60分钟
契约金：400
报酬：1580
必要公会等级：8

非常讨厌的一个任务，需要杀死20只绿色的史莱姆，虽然地图上到处都遍布着史莱姆不愁没怪杀，但必须眩晕或麻痹之后才能造成伤害的史莱姆打起来很费事，建议装备巴哈姆特召唤卡，一次全屏攻击后史莱姆基本就剩不了多少HP了，然后再用雷魔法+普通攻击点杀掉可以节约点时间。

No.21 双头の蛇再び

任务地点：ギロ湿原
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：700
报酬：2780
必要公会等级：9

首先干掉1区的宝箱怪，之后7区的钥匙怪就会现身，5区和6区的钥匙怪任意干掉一只就可以了，这里推荐杀5区的，最后干掉7区的僵尸龙后BOSS背反者在2区出现。

No.22 湿原の门番

任务地点：ギロ湿原
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：55分钟
契约金：650
报酬：2580
必要公会等级：9

先前往6区干掉钥匙怪，然后隐藏的任务怪会在2区出现。过去杀掉之后第二只钥匙怪在6区出现，之后就可以在7区搞定僵尸龙完成任务了。如果时间充裕的话，可以先搞定其他区域的钥匙怪，开启通路后顺便开启传送点。

No.23 剑戟を极めし者!

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：790
报酬：3170
必要公会等级：10

先到8区搞定那里的钥匙怪，随后1区会出现隐藏的钥匙怪，再度杀死钥匙怪后，BOSS龙骑就会在5区出现。这路上有不少移动非常迅速的狮鹫，它们空中冲刺的速度很快，不想浪费时间进行战斗就尽量躲开吧。

CHAPTER 6

No.24 鼻轮夺

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★
限制时间：55分钟
契约金：550
报酬：2210
必要公会等级：10

在这个任务中又有新的敌人出现，打倒牛头人（ミノタウロス）后会出现宝箱，宝箱里就是任务所需的道具，收集3个就可以交差了。牛头人的冲撞攻击威力较大，不过多余动作太多，一般都能躲开，普通攻击的范围较大，来不及躲避可以选择防御。需要注意的是牛头人受到一定程度的攻击后会变黑发怒，此时普通攻击的连段数会增加，而且最后一击威力巨大，一定不能被直接命中。

No.25 鸟兽决战

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：☆☆☆☆☆
限制时间：50分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：10

这个任务需要打倒两只狮鹫，两只任务怪的位置在5区和6区，想前往6区可以通过传送点，也可以通过干掉2区的钥匙怪来开启通路。

No.26 不死龙

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★
限制时间：45分钟
契约金：620
报酬：2480
必要公会等级：11

首先要解决掉8区和9区的钥匙怪，敌人很弱，但是路途较远，而且途中还有不少狮鹫拦路。干掉钥匙怪后，目标敌人就会在7区出现。沿途几个传送门的机关记得开启。

No.27 古の剑、再び

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★★
限制时间：60分钟
契约金：890
报酬：3570
必要公会等级：11

先要解决3区和6区的钥匙怪，3区的骨龙是送经验的，6区的钥匙怪是牛头人+狮鹫的组合，第一攻击目标应该放在行动比较缓慢的牛头人身上，雷魔法可以让狮鹫暂时倒地，趁此机会赶紧打牛头人。干掉这里的钥匙怪后BOSS龙骑在7区出现。

No.28 战场に吠える牛鬼

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：600
报酬：2380
必要公会等级：11

这是个非常不错的练级关卡，在这个任务中，不少区域都有高经验的骨龙，大家可以放弃任务专杀骨龙赚经验。任务怪牛头人一开始只有5只，杀掉5只后会出现提示，最后两只会在7区出现。需要注意的是这个任务里的牛头人都会和其他怪一起出现，同时对付两个敌人时需要小心别被夹攻。

No.29 红莲の霸者

任务地点：红莲の塔
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：990
报酬：3960
必要公会等级：11

在完成任务“剑戟を极めし者！”后就会开启，但需要公会等级达到11才能挑战。一开始需要干掉左右两侧的钥匙怪，记得先开启传送门。这里会遇到两种新怪，骷髅头擅长使用火魔法攻击，火球飞行的速度很快，攻击力也较高，一定要注意躲避，可以事先装备增加炎属性防御的宝石；另一种怪是骷髅战士古代种，攻击速度变快，攻击欲望增强，按老方法对付即可。第二层需要干掉9区的钥匙怪开门，第三层干掉11区和12区的任务怪，第四层15区的钥匙怪是牛头人+骨龙的组合，依旧优先攻击牛头人，最后在顶层遭遇BOSSヴァーミリオン。这个任务需要对付的钥匙怪较多，因此一定要抓紧时间，否则60分钟很有可能连BOSS还没见到就用完了。

完成这个任务后，就可以算流程通关了，当然这才只是游戏的开始，之后还有海量的任务等待着你继续挑战，看完通关动画后接着进行地狱般的试炼吧！

CHAPTER 7

No.30 死神の序曲

任务地点：红莲の塔
难易度：★★
限制时间：40分钟
契约金：880
报酬：3500
必要公会等级：11

在这个任务中，之前已开启的传送点全部禁用，因此又只有慢慢往上爬了。任务怪死神在3层的12区，途中需要解决数个钥匙怪才能开门，由于没有新种类的敌人，因此难度并不高。



No.31 12の翼

任务地点：ノウンメロ-の森
难易度：★★★
限制时间：50分钟
契约金：1060
报酬：4250
必要公会等级：11

虽然是第一章就出现的地图，但是里面的敌人全都变了。需要解决掉的目标怪是3区和4区的狮鹫古代种，干掉8区的钥匙怪可打开通往4区的门。狮鹫古代种的大体招式和普通种区别不大，只是攻击力和攻击意识更高，HP也有所增加，出战前记得装备防止道具被破坏的宝石。

No.32 激震预兆

任务地点：アブ-ル沙漠
难易度：★★★
限制时间：45分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：12

这个任务需要解决的敌人是僵尸龙古代种，一开始需要先到5区干掉钥匙怪，是一只僵尸龙，之后任务怪会在1区出现。任务怪是僵尸龙+古代种的组合，由于僵尸龙的HP非常高，打起来很费时间，因此一定要注意任务时间。

No.33 亡骸をあざけ笑う者达

任务地点：カムナ风穴
难易度：★
限制时间：55分钟
契约金：900
报酬：3600
必要公会等级：12

一开始，地图上是没有任务怪的，需要先到8区干掉钥匙怪后，任务怪哥布林古代种和骷髅战士古代种才会在地图上出现。之后3区会追加一只钥匙怪，干掉后才能前往6区干掉那个区的任务怪。任务没有难度，只是需要来回兜圈子找怪，比较浪费时间。

No.34 洞窟の奥に住む魔物

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：13

钥匙怪在3区和2区，分别干掉后才能解除所有门的封印，接着就是寻找任务怪了，难度依旧很低。

No.35 地を染めし三色の泥液

任务地点：ギロ湿原
难易度：★★
限制时间：55分钟
契约金：9000
报酬：3600
必要公会等级：13

这个任务需要消灭三种颜色的史莱姆各三只，任务本身也非常简单，但是史莱姆需要打成眩晕状态后攻击才会造成伤害，因此还是很花时间的，需要注意的是蓝色史莱姆会分裂，应该尽快搞定以免浪费时间，红色史莱姆则不能对它使用攻击性魔法，否则会被反弹。

No.36 百の剑を司る战士

任务地点：红莲の塔
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1390
报酬：5550
必要公会等级：14

一开始干掉一层右侧的钥匙怪，之后传送阵激活，然后一路前进，杀掉15区的死神后，BOSS龙骑古代种就会在14区出现。

No.37 急袭！空の狩人！

任务地点：ギロ湿原
难易度：★★★
限制时间：50分钟
契约金：1060
报酬：4250
必要公会等级：14

这个任务需要干掉一只狮鹫和一只狮鹫古代种，这两只任务怪一开始不会显示在地图上，需要玩家在地图上靠近后才会出现。其中狮鹫出现在5区狭窄通道，狮鹫古代种出现在7区狭窄通道。这里推荐先干掉狮鹫古代种，因为狮鹫会和一只僵尸龙一起出现，如果之前先干掉了狮鹫古代种，那么在对付狮鹫+僵尸龙组合时，只需要杀死狮鹫就能完成任务，无视难打经验又少的僵尸龙，可以节约不少时间。

No.38 迷宮に响く击音

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：15

返回圣堂接任务，先到2区干掉钥匙怪，之后BOSS重骑兵就会在4区出现，地图不大，流程没有难度，但BOSS的难度较高，而且防高HP厚，需要花很多时间来对付。

CHAPTER 8

No.39 美丑なる蛇は迷宫にとぶ

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：15

一开始需要解决掉4区和6区的钥匙怪，任务怪才会在2区出现。地图依旧比较小，而且出现的杂兵怪都是老面孔，没有难度。

No.40 森の王、木灵袭来!

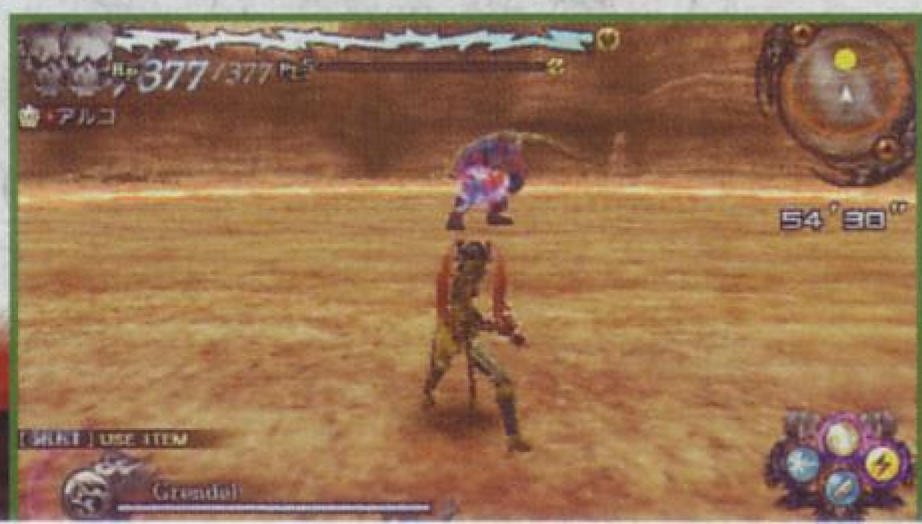
任务地点：ノウンメロ－の森
难易度：★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：15

在这个任务中，干掉3区的钥匙怪开门，如果之前已经开启所有的传送点就可以无视这个钥匙怪了。干掉5区的钥匙怪后任务怪出现，之后前往8区解决任务怪即可。

No.41 沙漠に坠ちた太阳

任务地点：アブ－ル沙漠
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：16

先通过传送点到4区和8区解决钥匙怪，新增的类似机械兵器的敌人几乎只使用远程攻击，定向的激光躲避起来非常简单，虽然也会使用旋转攻击，不过使用的频率不高，而且攻击范围很小，几乎没有威胁。清理掉两个钥匙怪后，BOSS炎神古代种在10区出现。



No.42 风穴の中の薄明光线

任务地点：カムナ风穴
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：16

地图的区域比较多，不过好在怪物的分布比较稀疏，钥匙怪的实力也比较弱，不用花太多时间在杂兵身上。先解决掉6区和8区的钥匙怪，之后3区追加一只钥匙怪，这只钥匙怪是麒麟+僵尸龙的组合，需要耗费一些时间在它身上，解决掉之后BOSS雷神古代种在5区出现。

No.43 尸青龙ドラゴンゾンビ

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1380
报酬：5537
必要公会等级：16

钥匙怪在2区和6区，可通过传送阵前往，第一只任务怪一开始就在8区等着玩家，第二只任务怪则需要干掉两只钥匙怪后在6区出现。

No.44 碧き湿原の美女

任务地点：ギロ湿原
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：17

钥匙怪在7区和8区，而任务怪在2区，只要朝着任务怪的方向前进，顺便干掉路上的钥匙怪即可。不过钥匙怪里又有僵尸龙又有史莱姆，都是打起来比较耗时间的敌人，一定要尽快解决掉，否则对付任务怪时时间就比较紧张了。任务怪是新加入的敌人海女，上半身是美女，下半身是章鱼。这个敌人很好打，咏唱后

向四个方向依次抛火球的动作很慢，而且火球抛出的距离也不远，躲起来非常简单；旋转攻击与其说是一种攻击方式，不如说是一种回避方式，使用这种攻击时，敌人会沿着版边快速移动，攻击结束后你会发现它离你至少有半个场地的距离。

No.45 战场に踊る战乙女

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：17

钥匙怪在3区和4区，之后就可以开启通往7区的门了，新敌人战乙女就在这里等着玩家。

No.46 迷宫に潜むもの

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★
限制时间：45分钟
契约金：1080
报酬：4300
必要公会等级：17

地图的版块有所增加，首先解决掉4区的钥匙怪，之后就可以前往7区解决任务怪了。3区和7区有开启传送阵的机关。

No.47 重战车ヘカトンケイル

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6120
必要公会等级：18



这个任务里一共有3个钥匙怪，其中2区的打倒后开启通路，如果之前已经开启了传送点，那就可以无视2区的钥匙怪了。干掉4区和7区的钥匙怪后BOSS重骑兵出现，如果后干掉的是4区的钥匙怪，那BOSS在7区出现；如果后干掉7区的蝎子，那BOSS则在4区出现。由于这个任务里蝎子和BOSS都是属于打起来很耗时的怪物，因此一定要注意任务的时间。

No.48 迷宫の门番达

任务地点：ヨルムベア迷宫
难易度：★★★★★
限制时间：55分钟
契约金：1410
报酬：5640
必要公会等级：18

首先要到7区干掉两只钥匙怪，两只任务怪是美杜莎和蝎子，都是老面孔了，花费点时间就能搞定，任务本身没有太大的难度。

No.49 アルカナを统べる龙

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：☆
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：19

终于来到了序章的地图，9区有开启传送点的机关，之后前往5区干掉钥匙怪，然后BOSS暴龙就会在5区出现了。

CHAPTER 9

No.50 圣堂を污すもの

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：19

一开始干掉5区和9区的钥匙怪，如果之前开启了传送点可以节约跑回头路的时间。解决掉两只钥匙怪后，会提示任务怪已出现，不过在地图上是找不到的，其实这只任务怪藏在7区，打那只牛头人就可以发现这只海女古代种了。招式依旧不多，只是向四个方向抛火球变成了向玩家发射四次速度较快的火球，而且一开始还有两只牛头人扰乱玩家的视线，在解决牛头人时要时刻注意海女的动向，被火球打到可是很痛的。

No.51 血に染まる战车

任务地点：ノウンメロ—の森
难易度：☆
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：19

钥匙怪在3区和4区，分别是狮鹫古代种一只以及木灵一只，之后BOSS重骑兵古代种在5区出现。由于钥匙怪，特别是BOSS都非常耐打，因此一定要抓紧时间行动。

No.52 风神、雷神

任务地点：カムナ风穴
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1660
报酬：6650
必要公会等级：20

钥匙怪在9区，如果开启了传送点很快就可以到达，钥匙怪是骷髅战士和麒麟的组合，对现在的玩家来说解决起来很轻松，之后BOSS在5区出现。玩家需要连续打倒雷神普通种和雷神古代种两个BOSS后才能完成任务。

No.53 空と地の境地

任务地点：ブランクアッド熔岩洞
难易度：★★★★
限制时间：55分钟
契约金：1410
报酬：5640
必要公会等级：20

钥匙怪在4区和5区，解决起来没有压力，之后通往9区的通路开启，里面自然就是这次的任务怪了。不过这次的两只任务怪需要同时对付，一只狮鹫古代种一只僵尸龙古代种，打起来还是有点难度的，优先解决狮鹫古代种。



No.54 毒に染まる大地

任务地点：ギロ湿原
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：20

钥匙怪在4区和8区，解决后任务怪在5区出现，整个行程需要环绕整个地图一周，属于典型的骗时间任务。

No.55 战场に响く悲恋の恸哭

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★★★★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：21

6区的钥匙怪解决后，任务怪会在1区出现，不过通往1区的门会被封印，需要通过8区的传送点才能到达1区。这个任务钥匙怪和任务怪都比较弱，是用来快速刷公会等级的好任务。

No.56 圣堂に潜む水灵

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★
限制时间：40分钟
契约金：970
报酬：3890
必要公会等级：6

钥匙怪在5区和9区，任务怪在6区，这次的任务怪是之前没有见过的魔物水灵，攻略方法参见魔物篇。

No.57 古き魂たちの救济

任务地点：ウルトバーンの丘
难易度：★★★★
限制时间：60分钟
契约金：710
报酬：2830
必要公会等级：21

这个任务需要干掉骷髅头古代种，各个区域都有可能刷出来，如果没有就杀掉普通种的骷髅头，等怪刷新时就有可能出现古代种了。打满10只就能完成任务。任务本身没难度，只是找怪需要花不少时间，这个任务中的钥匙怪可以无视掉。



No.58 古の龙は清き洞窟に吠える

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：22

首先干掉9区的水灵开启通往10区的门，接着在6区干掉海女古代种后，BOSS暴龙就会在5区出现。

No.59 美女たちの洗礼

任务地点：圣堂奥の洞窟
难易度：★
限制时间：60分钟
契约金：1530
报酬：6100
必要公会等级：22

钥匙怪在5区和7区，任务怪在6区和9区，如果之前开启了传送点，可以无视钥匙怪直接到达指定区域解决任务怪。这个任务中的两批任务怪都是海女古代种+水灵的组合，两个敏捷型怪物打起来比较麻烦，这里推荐优先解决体积较大的海女古代种。

No.60 传说の骑士

任务地点：リヴィンヘルト遗迹
难易度：★★
限制时间：60分钟
契约金：0
报酬：6650
必要公会等级：23

本篇攻略的最后一个任务，任务中会出现不少杂兵的古代种，不过难度不高，这里就不再一一介绍打法了。先在12区干掉钥匙怪后，BOSS骑士就会在6区出现，解决掉这个骑士后，所有的核石就全部解除封印了，之后几章的任务难度都非常高，各种核石怪以及之前遇到的非核石中BOSS怪的古代种都会出现，由于篇幅关系，这里就不再一一解说了，祝大家早日刷完所有任务，早日刷齐所有极品装备。



魔物篇

（仅收录了前9章的重点魔物）



核石魔物

炎神アグニ

攻击方式以变成圆球进行滚动攻击为主，注意滚动攻击无法防御，期间也无法对其锁定，被击中后会进入气绝状态，这时要不断旋转摇杆和连按×来加速解除状态。每当攻击结束后アグニ都会有小段气绝时间，这时是攻击它的最好时机。玩家近身攻击时推荐采用一攻一防的战术给予伤害，右手可以破坏，毕竟是第一只大型BOSS，总体难度不大。

アグニ的滚石攻击有两个阶段：第一阶段会从战斗区域中心往外进行滚动攻击，回避方法为等待它靠近场景边滚动时走进场景中间位置即可；第二阶段会根据玩家的位置进行直线或者曲线的滚动攻击，注意直线攻击是来回往返各一次，切勿正面防御，否则会遭到破防而被直接秒杀。

近身攻击有三种：首先是挥拳攻击，有一定几率二段攻击，攻击威力不高，带气绝效果，但总体威胁不大；第二种是变出火剑旋转攻击，攻击范围较大且带燃烧伤害，但出招准备时间较长，适当防御即可，如果用片手锤就要提早回避；最后为向天空举手然后朝周围放出冲击波，可以将我方吹飞。FCS终结的QTE顺序为□○□×△。

古代种

攻击方式和普通种大同小异，螺旋形滚动攻击后跳跃起来震地时四周追加带攻击判定的岩石，并且使用这招后不会眩晕。炎神古代种一开始几乎所有攻击都见效不大对付，需要先破坏它的手部后才能对其造成有效的伤害。发怒后追加原地起跳捶地，威力巨大，有被秒杀的危险，因此一定不要贪刀，尽量避开此招。FCS终结的QTE顺序为×○×□×△×○△。

雷神建御雷

建御雷攻击不算高，但攻击范围对比炎神要大，尤其初期可将玩家变小，且无法回避，变小时不但行动极端缓慢，而且无法使用回复道具，一不适应就可能被其活活弄死，要尽快打破场景上的白色光球方可解除状态，打破光球后建御雷就会气绝并倒地，集中攻击背部的太鼓可以将其破坏，之后建御雷就无法再令玩家变小了。

远距离时建御雷会使用带电撞击，被击中时会导致麻痹，看准时机回避即可。近距离会使用带电横斩，躲到正后面攻击会很安全，但注意发怒时横斩是全方位的，这时就要适当防御或回避；纵斩带前冲特性，且威力不低，但只要从建御雷侧面或后面展开攻击就不具威胁了。当建御雷飞上空中时会使出追踪闪电，被击中会倒地并进入麻痹状态，由于多段攻击的特性，刚开始一旦被击中就会遭到连续伤害，不过这看起来范围极广的攻击，判定却只有地面光阵的正中一小点，只需不断奔跑即可完全回避。FCS终结的QTE顺序为×○△○□△。

古代种

带电撞击的追踪性能加强，正对BOSS时躲避起来比较困难，而且古代种使用将玩家变小这招的频率大大提升，而且需要攻击小光球3次才能将其打破，因此一定要优先破坏掉其背部的太鼓。FCS终结的QTE顺序为×□○△△□○△。

龙帝バハムート

“《最终幻想》系列”的经典召唤兽“巴哈姆特”，特点是攻击范围大、伤害高，加上魔法反射让人相当棘手，推荐玩家带上能进行防御的武器上前进行稳打稳扎的消耗战。雷之欠片可以使它造成麻痹，不妨带上，但注意バハムート受到一定伤害后会发动魔法反射，此时其全身都会被咒术包围，切勿使用包括欠片在内魔法攻击，免得自讨无趣。

バハムート腾空时有两种攻击模式，高空则为激光，一旦被击中非死即伤，这时走到它脚底就可以躲过攻击，半空则会朝正下方使用气炮，尽量往它身后回避。

远距时バハムート会使用二连火球术或冲撞，火球术带多段判定，因此防御对我方相当不利，尽量回避并接近它进行反击；冲撞会根据玩家位置而转向追踪，切勿企图往后奔跑抛开它，应朝它左后或右后方向奔跑回避。

近身攻击时尽量“先防后功”，以免被冲撞攻击的翻转动作击中导致气绝；如果是甩尾攻击，バハムート会先把尾垂直往下甩，然后再往右横扫，站在其正前偏左就能完全回避，趁机予以反击吧。バハムート的两翅膀和尾巴都能够破坏，究极召唤方面准备アグニ，让其进入气绝状态后可以先集中攻击它的尾部，破坏后可以降低近身战的风险。バハムート逃跑时也可以召唤アグニ限制它的行动。FCS终结的QTE顺序为○×△△□△○。

古代种

巴哈姆特古代种的攻击力相当高，一个二连火球就足以减去玩家一半的HP，远距离需要随时注意回避。使用近身武器时集中攻击它的左侧比较安全；后期使用铳枪则可以召唤建御雷吸引魔物的注意，使用技能スナイピング·スタンス慢慢狙击它，带上两个マナ结晶就可以补满两个建御雷的魔力，配上增加攻击力和魔种攻击力的宝石后完全可以单方面压制取胜。最后FCS的顺序为○□×□△○△○。

背反者アジュダヤ

初期会藏到地底，然后用两个蛇头不断从地面进行攻击，蛇头攻击后头部会插入地底，这时就是攻击的时机，注意蛇头拔出来时有攻击判定，切勿贪刀。两个蛇头都破坏后アジュダヤ就会走出地面并呈气绝状态，这时集中攻击女性的主体可以给予更可观的伤害。也可以召唤アグニ直接将アジュダヤ击晕，即使其在地底依然有效。アジュダヤ地面攻击时会用蛇头进行横扫，范围大、威力不低，当两个蛇头同时插入地底时就要开始回避或者防御；地面的冲撞攻击成垂直波浪形，威胁不大，等待其上地面后上前追击。期间アジュダヤ会为两个蛇头疗伤，之后会重新藏到地底，按照之前的打法将其引出地面即可。

全身变黑发怒后攻击模式有所变化，会从地底飞上半空，然后用身体撞击我方，注意奔跑回避。此外留意蛇头放出的毒液会残留在地面，踩中会中毒。推荐近身缠斗，尽量不要与其正面相对，避免アジュダヤ使用冲撞时藏到地底，从而



ヴァ-ミリオン

这个BOSS一开始会使用瞬移攻击，需要注意它瞬移时的动作，如果是前冲姿态瞬移，那么下次攻击则是横斩，如果命中或离它距离较近还会追加旋转攻击，不过横斩前会有较明显的准备时间，躲避起来难度不高；如果是上浮姿态瞬移，那么下次攻击则是纵斩，纵斩的速度较快，而且被第一击命中后还会追加三连击，追加的攻击很难躲避，因此一定要躲开第一下攻击。HP削减到一定程度时会追加一招分身攻击，分身会不断往场内扔火球，攻击命中全身着火的真身可以让BOSS无法动弹一段时间，如果一段时间不进行攻击或者攻击到假BOSS，那么就会被全屏魔法攻击。发怒后瞬移攻击的速度变快，招式也有所增加，并且还会追加一招激光攻击，不过这招的准备时间较长，躲避起来并不困难。FCS终结的QTE顺序为□△○×？○△×？△？□（？为随机按键）。

浪费时间。FCS终结的QTE顺序为□○×□×○□○□×。

古代种

蛇头插入地底后拔出来时会在地面形成毒坑，不过几乎没有威胁，其他招式就和普通种没区别了。FCS终结的QTE顺序为□○×△×□△○□△。

重騎兵ヘカトンケイル

体型庞大的BOSS，三连击的攻击范围不大，速度也比较慢，可以轻松躲开；冲刺攻击的准备时间较长，可以提前躲避，不过需要注意的是BOSS手上的刀在冲刺时也是有攻击判定的，而且BOSS有时还会来回冲刺两次，一定要确定它停止行动后再发动攻击；跳斩的范围较大，来不及躲避就防住吧。BOSS发怒后肩部会不断发射火球进行攻击，而且冲刺攻击的追踪判定变强，追加长时间冲刺的攻击方式，而且来回冲刺的次数有可能不止两次，三连击+挑战的连续攻击威胁很大，一不小心命中可能会被直接连击至死，因此在BOSS发怒阶段最好选择躲避其攻

龍騎グレンデル

对付这个BOSS推荐使用铳枪，因为这个家伙大部分时间都在天上。开战后它就会飞天，之后使用冲撞、扔剑以及剑雨攻击。冲撞这招带追踪判定，因此要等它和玩家的距离比较近时进行躲避才能避开攻击，这招威力很大，如果没有信心躲开就及时防御吧；扔剑这招速度很慢，而且扔出来的剑没有追踪判定，可以轻松躲开；剑雨的攻击范围几乎为全屏，地上会出现魔法阵，一段时间后就会发动攻击，因此一定不要站在魔法阵里，当然此时也是铳枪进行远距离攻击的好机会。这个BOSS的弱点是翅膀、尾巴和剑，其中攻击剑可以造成非常高的伤害。FCS终结的QTE顺序为○△□△○○□△。

古代种

大部分招式没什么变化，倒地后起身会追加攻击，使用近身攻击武器的玩家需要注意。原本的几个弱点部位一开始都只能造成1点伤害，需要将护甲打碎后才能造成比较明显的伤害。FCS终结的QTE顺序为○□△□○○△□○△。



击。发怒结束后，BOSS会有一小段虚弱时间，抓住机会猛砍吧。FCS终结的QTE顺序为×△□×△□○×△。

古代种

只有一招和普通种的区别较大，就是发怒后双肩喷出的火球攻击范围变大，在进攻时难度增加了。HP少时，发怒吼来回冲刺的回数有所增加，躲避起来更加困难。FCS终结的QTE顺序为×□△×□△○×△。

暴龙ニーズヘッグストラグル

序章那个BOSS的古代种，不过除了皮厚点血多点，没有比序章那条龙好到哪里去。踩踏攻击行动速度很慢，躲避起来不是难事；冲刺攻击带一定的追踪性，收刀过慢的话还是选择防御比较妥当；甩尾攻击有较长时间的准备动作，玩家可以自行决定回避还是防御；吐毒液则几乎没有威胁。HP减少到一定程度时，吐毒液的次数会增加，近身攻击武器需要注意，吐完毒液后前脚落地时是有攻击判定的，注意回避；甩尾攻击变成左右来回甩尾，发怒后还会追加一招毒液喷射，BOSS会向前方扇形范围喷射毒液，近身战的角色很容易中招。和普通种一样，途中会召唤杂兵怪，然后自己在空中盘旋后向地面发动攻击，在清理杂兵的同时要注意BOSS的动向。FCS终结的QTE顺序为□△○□×△。

骑士ジークフリート

防御非常厉害的BOSS，当它手上的盾牌闪光时不能攻击到盾牌，否则会被反击，此招威力很大，千万不要和BOSS拼血；虽然防御很厉害，不过这个BOSS的攻击速度较慢，第一招如果是纵斩劈地，接下来有一定几率接一招横斩，不过速度都很慢；如果第一招是横斩斜砍，那第二招的纵斩速度就比较快了，看到BOSS使用横斩时就先躲开吧。发怒后会追加一招，用刀插地后发出直线的岩石攻击，这招的速度较快，不过追踪性较差，提前回避就能躲开。一段时间后变换为攻击姿态，此时BOSS附带魔法反射光环，这下就不能对它使用魔法了，而且BOSS追加了盾击，移动速度和攻击速度也变快了，玩家要及时改变攻击方式。BOSS会全程在攻击姿态和防御姿态间转换，而且皮糙肉厚，打起来很耗时间。FCS终结的QTE顺序为×○□△×○△××△。

部分非核石魔物

狮鹫（グリフォン）

虽然作为大型魔物HP不高，但由于可以在空中飞行，行动又相当灵活，打起来费神又费时。弱点为尾部，可以用雷の欠片将其从空中打下来，然后再集中攻击尾部。近距离有两种攻击模式，第一种是上钩攻击，打击范围极广，被击中会浮空倒地；第二种是翅膀连打，最后再用旋风将玩家吹飞，连续伤害极高，防御只会被轻松破防，这时记得回避。远距离会向前方放出大范围的风刃，一定几率带吹飞效果，不过攻击力不高，适当防御或回避即可。特别要注意グリフォン的冲撞攻击，可以破坏我方手上的道具，推荐带上鹰目护符以减轻损失。冲撞完毕后有一小段硬直，可以先回避后反击，或者直接防御来一个守株待兔。使用铳枪的玩家可以趁它在空中徘徊时蓄弹，等待它冲撞之后用△的重炮给予致命一击，效率会比较高。如果这时玩家已经学得雷属性魔法，可以直接将其从空中击落，再追加攻击。



僵尸龙（ドラゴンゾンビ）

僵尸龙的攻击模式十分单一，但体力和攻击相当高，初期玩家装备不够好可能会被秒杀。远距离我们可以用魔法进行攻击，吸引其使用火焰攻击，这时是近距离用特技攻击的好机会。近距离则采用一击脱离的战术慢慢消耗其体力。由于

僵尸龙不属于核石魔物，因此没有FCS终结的连续QTE。

远距离正对玩家时僵尸龙有两种攻击情况：一是使用直线或曲线冲撞攻击，不仅威力大，而且带多段伤害，因此尽量选择回避，一般走近其左右两侧即可；第二种是骑在上面的人型魔物甩下皮鞭时僵尸龙会使用火焰攻击，不但准备时间长，命中率也相当低，这时我们可以跑到其身边使用特技给予其高伤害。

近距离攻击有两种：首先是腾空后下坠攻击，攻击力极高，视其防御不足随时可能被一击秒杀，当其四足蹲下不动时为准备动作，这时我们可以防御或者后退回避，由于攻击范围不算大，只要回避和防御时机掌握得好，基本威胁不大。

第二种为甩尾攻击，头部和尾巴都有攻击判定。由于近身时对玩家的判定位置过于偏左，防御有一定几率失败，推荐采用回避。其甩尾时身体会抖动，这时玩家可以站在僵尸龙的右后足，这样就只有其判定范围较短的头部可以攻击到玩家，其准备攻击时迅速往后回避即可。给予一定伤害后僵尸龙就会倒地，这时集中攻击骑在上面的人型魔物可以给予原来3～4倍的伤害。另外用铳枪的技能アーティレリ直接攻击龙上面的人型魔物会也相当有效。

麒麟

与建御雷一样为电属性，相比建御雷行动速度更为灵活，近距离攻击为两段的嘴啄，第二段可以将玩家变小，因此被第一段击中时应该回避，如果不幸变小要击破跟随麒麟缓慢移动的光球方可破解，由于击破光球后麒麟会气绝，有信心的玩家也可以刻意将自己变小，给自己制造攻击机会。麒麟的冲撞有三种模式，分别为直线、Z形和环状，虽然速度快，但由于攻击判定较低，除非我方变小，一般没多少威胁。后阶段麒麟会往地面放出蓝色魔法阵，然后在魔法阵周围施放闪电，这时要尽量离开魔法阵。

骨龙（スカルドラゴン）

骨龙看上去很拉风，但真实实力却让人汗颜。甩尾攻击虽然范围很大，但动作实在是慢得离谱，根本打不到人。骨龙自身带毒，而且弱点又在腹部，因此近战武器想攻击弱点就只有中毒，不过中毒后受到的伤害并不多，为了追求效率可以无视这点伤害。之后就是消耗战了，骨龙的HP没有僵尸龙多，而且打起来简单，经验还不少，在任务中碰到可以多打几只练练级。

死神（リッチ）

比较难缠的一个敌人，瞬移后远距离的风刃斩速度很快，扇形三方向覆盖的范围也比较广，选择防御比较妥当；瞬移后的近距离连续4次斩击不容易回避，而且一旦被命中，之后的几次斩击也很难躲开，不过敌人使用这招的几率不算高，可以防御住硬抗过去。原地起跳放出风刃这招躲避起来很轻松，撞击带多段判定，并且还有一定的追踪属性，一定要算好距离再进行躲避。死神的招式比较丰富，攻击力也不俗，好在HP不算多，打起来不算纠结。

美杜莎（メデューサ）

美杜莎的几种攻击方式躲起来都不难，放出的魔法阵附带减速效果，魔法阵放出后会在地上持续一段时间，碰到后会被附加减速效果，移动速度和攻击速度都会被大幅降低；冲刺攻击的速度不算快，攻击范围也不大，被这招命中后会一段时间无法使用奔跑和回避；离美杜莎较近时，她会使用魔爆术，只要与其稍微拉开一点距离就不会被命中；飞到空中时会使用双龙波，带追踪属性。



木灵

看上去很笨重的敌人，常见的攻击方式为冲刺攻击和原地起跳压地攻击，前者带一定追踪属性，躲避起来略有难度，后者的准备时间长，攻击范围也不大，躲起来很简单，不过攻击力很高，一旦命中有致命的危险。当HP减少后，冲刺攻击后会追加双手捶地攻击，不过命中率依旧很低。最后，这个BOSS还有很小几率使用原地旋转攻击，只要不靠近就没有危险。



蝎子（セルケト）

攻击方式比较丰富的敌人，一开始会潜地，然后会像《怪物猎人》里的镰蟹那样突然冲出地面进行攻击，不过本作中可以看到敌人在地底的位置，因此躲避起来并不困难；地面上的攻击有冲刺挥击和尾部三连击，其中冲刺挥击躲避起来非常困难，蝎子的体型大，前爪的挥击范围也很广，而且这招攻击力很高，没有十足的把握能躲开的话还是选择防御吧；尾部三连击有两种情况，第一种情况是最后一击尾部戳地，之后地面会出现毒坑，第二种情况是最后一击尾部横扫攻击，攻击范围大，攻击力也不弱，一定要看准其行动方式再选择躲避还是防御。对付这只大蝎子推荐装备雷属性魔法，这个敌人很容易中麻痹，可以一定程度降低难度。

战乙女（スピカ）

移动速度比较快，魔法攻击带追踪属性，躲避之后还得继续绕圈子，而且持续的时间较长，但攻击力不高，防御住直接中弹是最划算的做法；普通斩击躲避起来不困难，冲刺攻击后战乙女会飞天，在空中扔刀带一定的追踪属性，不过追踪度不高，躲避起来没什么难度，在空中使用冲刺攻击后则会落地，被冲刺攻击命中后一段时间无法奔跑和回避。

水灵（みずち）

攻击方式不算丰富，腾空后会向前方三个方向发射毒液，此时只要靠近她就不会被打中；雷魔法的攻击范围不算大，而且有很明显的前兆，此时只要不靠近她就可以了；潜地后移动比较迅速，此时要注意小地图上她的位置，当她处于玩家正下方时立即闪避就能躲开攻击；来回数次的冲刺攻击带多段判定，而且冲刺的方向没有预兆，躲避不及应该及时防御。不过这个敌人的攻击力不算高，打起来没什么压力。



核石之王



一路通关下来，本作无论对酷洛洛还是阿鲁而言，感觉都可以用一个字来形容——累！虽然可以看出本作有许多其他游戏成功的例子，但加起来感觉却是如此别扭，关卡设计也过于拖沓，就连一些讨伐小怪的任务都非要强制加入一两只大型魔物战，似乎非要把玩家折腾得叫苦连天不可。SE把《最终幻想》的RPG诟病带到这款ACT上，这又是何苦？

文 胧月 美编 澄香



クロヒョウ 龍が如く新章

继上一辑的攻略后继续为大家带来《黑豹》的研究。这次的研究主要为大家介绍游戏的所有支线任务以及夜店小姐的攻略方法，此外还对目前已公开的密码道具进行了罗列，希望大家在神室町发掘出更多乐趣，玩得开心。

PLAYSTATION PORTABLE

黑豹 如龙新章			
クロヒョウ 龙が如く新章			
SEGA	A・AVG	2010年9月22日	日版
1～4人	6279日元	无对应周边	

支线任务全攻略

有别于主线，支线任务不会对玩家通关产生影响。通过完成支线任务，玩家不但能获得经验值和金钱，更有机会学会新的战斗风格和必杀技。支线任务按照章节的顺序依次出现，地图上以"？"号标明支线任务的触发地点或完成地点，部分支线任务是随着流程进行而自动触发的。

第一章

任务名	触发条件	报酬
神室の悪魔	无	经验值300
喧哗10段 堀井健太郎	无	经验值100、10000元、必杀技"ジャンプハイキック"
游び人白石	无	经验值400
ディアブロの守屋	完成"神室の悪魔"	经验值400
DISからのスカウト	完成"ディアブロの守屋"	经验值400

神室の悪魔

前往赵乐门前战胜3个不良青年。

喧哗10段 堀井健太郎

先前往剧场前广场的记者涩谷对话，然后到チャンピオン街换上喧哗战斗风格，与堀井健太郎战斗。返回剧场前广场与记者涩谷对话完成任务。

游び人白石

走到剧场前广场里与纠缠女性的两个混混战斗，接着打败白石荣辅。

ディアブロの守屋

"神室の悪魔"完成后，到中道通り入口与山下和守屋战斗。

DISからのスカウト

“ディアブロの守屋”完成后，到剧场西北与田岛对话并战斗。



第二章

任务名	触发条件	报酬
右京DIS加入！	完成DISからのスカウ	经验值500
泥酔白石	完成游び人白石	经验值700
ディアブロからの刺客	完成右京DIS加入！	经验值500
幻の左 田村智	第二章开始后	经验值100、10000元、必杀技“ナックルブローのキッカケ”
スターダストにて	看完日向的战斗	经验值1000、10000元
にゃんこを探せ1匹目	看完日向的战斗	ネコマップネコリスト
にゃんこを探せ10匹目	完成にゃんこを探せ1匹目	经验值500
にゃんこを探せ20匹目	完成にゃんこを探せ10匹目	经验值600
追われる女	进入Jewel后	经验值500、免费到夜店SHINE玩一次

右京DIS加入！

到地下格斗场门前与沙纪对话，接着前往中道通り与交叉路口的两名男子对话。前往ピンク通り与白衣男子对话，然后到泰平通り东与男子对话，最后到七福パーク处的公园与三名男子战斗。

泥酔白石

“游び人白石”完成后，到千两通り北与白石对话。之后到地图上的任何一个ポッポ便利店购买サントリー天然水，将水交给白石。

ディアブロからの刺客

“右京DIS加入！”完成后，在千两通り与ディアブロ的谷对话，战斗胜利后完成任务。

幻の左 田村智

与剧场前广场的记者涩谷对话，换上战斗风格ボクシング，到ホテル街与田村智战斗。返回剧场前广场与涩谷对话交掉任务。

スターダストにて

在スターダスト前跟两个不良战斗完毕，进入此处的ホストクラブ。获得1万日元后被介绍柄本医院，进入泰平通り西的医院与医生对话，可免费回复一次体力和受伤。

にゃんこを探せ1匹目

にゃんこを探せ10匹目

にゃんこを探せ20匹目

按照地图上的位置找出对应数量的猫，然后到道场与家原老师对话交任务。

追われる女

到泰平通り的交叉路口看到女性被混混纠缠，追到剧场前通り与两名混混战斗，胜利后可前往夜店SHINE（无须花钱）。



第三章

任务名	触发条件	报酬
にゃんこを探せ30匹目	完成にゃんこを探せ20匹目	经验值750
ダイスケを探せ！！	无	经验值500
复仇者たち	スターダストにて	经验值500
大トロ宅急便	完成追われる女	经验值1200、30000元
ニセ右京	完成ディアブロからの刺客	经验值500
噂の真相	完成ニセ右京	经验值500
ボウリングのお手本	完成泥酔白石	经验值500
ローキックの鬼 佐田雅之	无	经验值200、10000元、必杀技“ムエタイエルボー”
ショーパブ・フィーバー	与DJ RIKUOH见面后	经验值800

にゃんこを探せ30匹目

按照地图上的位置找出对应数量的猫，然后到道场与家原老师对话交任务。

ダイスケを探せ！！

到泰平通り东与一群不良对话，接着到ミレニアムタワー前庭与不良青年对话，最后

追到泰平通り与街道上的三个不良战斗，最后再跟大原大介战斗。

复仇者たち

到泰平通り与中年男子对话，前往中道通り的スマイルバーガー门前，与混混们战斗。

大トロ宅急便

到昭和通り西与寿司吟前的店主对话，七福通り搬运工那里接受“大间の极上トロ”，随后返回寿司吟将东西交给店主。

ニセ右京

到泰平通り东与假冒的右京（左近）对话，战斗胜利后任务完成。

噂の真相

前往七福パーク发生战斗，胜利后任务完成。

ボウリングのお手本

到剧场前广场里玩5局制的保龄球游戏，不管有没有达到指定分数都能顺利完成任务。

ローキックの鬼 佐田雅之

与剧场前广场的涩谷对话，然后去七福通り，换上战斗风格ムエタイ，与蹲在路上的佐田雅之对话，战胜他后任务结束。返回涩谷处汇报任务。

ショーハブ・フィーバー

去ピンク通り的エイジア前发生战斗，战斗结束后在エイジア打工。



第四章

任务名	触发条件	报酬
神室町最强ランキング	—	经验值500、可以参加神室町最强排名战
恐怖の口笛	“ダイスケを探せ！！”完成后	经验值500、リキンデル・パンキック
不良更生	“噂の真相”完成后	经验值400
黑田との因缘	“不良更生”完成后	经验值400
死灵兵团の报复	“黑田との因缘”完成后	经验值500
シド	“死灵兵团の报复”完成后	经验值400
白石の手料理	“ボウリングのお手本”完成后	经验值500
悠木との再会	收到悠木的短信后	经验值1000、战斗风格“古武术”
ヤンキー狩り	“大トロ宅配便”完成后	经验值500
坏れやすい赠り物	“スターダストにて”、“ヤンキー狩り”完成后	经验值500、ラッキーブレス
历史に埋もれた绝技 木村吾郎	与剧场前广场的涩谷对话	经验值100、10000日元、必杀技“スマートハイキック”
にゃんこを探せ40匹目	“にゃんこを探せ30匹目”完成后	经验值750、猫地图更新
神室ランキング ベスト25	—	经验值500
神室ランキング ベスト20	—	经验值500
神室ランキング ベスト15	—	经验值500
神室ランキング ベスト10	—	经验值1000
神室ランキング ベスト5	—	经验值1000
神室ランキング チャンピオン	—	经验值2000

神室町最强ランキング

到ホテル街与被3个不良男子纠缠的黄衣男子对话，战胜对手后任务结束。之后再度返回这里与男子对话即可参加神室町最强排名战。

恐怖の口笛

到天下一通り与女高中生对话，前往ピンク通り里听到口哨声，选择“まさか、本物の幽灵なのか？”后，与猫田战斗。

不良更生

到中央通り的ポッポ便利店，与门前的男子对话，战斗胜利后任务结束。

黑田との因缘

去すっぽん通，经过时会被一名男子叫住并发生战斗，打赢后任务结束。

死灵兵团の报复

前往七福通り西打赢战斗。

シド

去ホテル街受到死灵兵团成员的求助，向北走与志藤对话，战斗胜利后任务结束。

白石の手料理

到天下一通り里路地与白石对话。

悠木との再会

到剧场前广场里与悠木对话并选择“教えてもらう”，再次战胜他习得战斗风格“古武术”。

ヤンキー狩り

先在龙宫城前获得情报后，前往公园前通り与倒地的男子对话。此后向东走，先后与公园前通り路上倒地的两名男子对话，最后前往七福通り东战斗取胜。

壊れやすい贈り物

前往天下一通り上的スターダスト店内，与タカヤ对话。在不撞到路人的前提下把礼物交给剧场前タカヤ的女友。如果中途不小心因碰撞而损坏礼物就必须再次到タカヤ处领取。

歴史に埋もれた絶技 木村吾郎

与剧场前广场的涩谷对话，去天下一通ニユーセレナ里，换上战斗风格“古武术”，与木村吾郎对话后发生战斗。战斗胜利后返回涩谷处提交任务。

にゃんこを探せ40匹目

按猫地图的提示找到第40只猫以后去道场汇报。

神室ランキングベスト25

神室ランキングベスト20

神室ランキングベスト15

神室ランキングベスト10

神室ランキングベスト5

神室ランキングチャンピオン

在神室町最强排名战分别打进数字对应的名次即可，“チャンピオン”指的是第一名。



第五章

任务名	触发条件	报酬
アタイアタイ诈欺	–	经验值500、30000日元
右京VS死灵兵团	“シド”完成后	经验值600
バッティングのお手本	“白石の手料理”完成后	经验值800
ル・マルシェ前强盗事件	“アタイアタイ诈欺”完成后	经验值500、フランス制男性用香水、イタリア制财布
藤本の礼	–	经验值700、战斗风格“空手”
花のディナータイム	离开九鬼组事务所后	经验值1500、特选カルビ便当
一击必杀传说 衣笠善幸	与剧场前广场的涩谷对话	经验值200、10000日元、必杀技“里胴回し蹴り”
にゃんこを探せ50匹目	“にゃんこを探せ40匹目”完成后	经验值1000、猫地图更新

アタイアタイ诈欺

在七福通り收到短信，选择“行ってみる”。前往マッハボウル前，收到短信，与中道通り里ポッポ便利店背面的男子对话，战斗胜利后任务结束。

右京VS死灵兵团

到泰平通り，在ミレニアムタワー前的东边遭遇3名男子，战斗结束后完成任务。

バッティングのお手本

前往ホテル街的吉田バッティングセンター，与白石对话后玩击球游戏，不管得分多少均可完成任务。

ル・マルシェ前强盗事件

到昭和通り东的ル・マルシェ门前，遭遇抢劫事件，战胜岛崎后任务完成。

藤本の礼

到剧场前广场收到短信，前往左上角的西公园，战胜空手部的所有成员后完成任务。

花のディナータイム

依次到中道通り的契茶アルプス→九州一番星→スマイルバーガー→寿司吟→前往韩来，在以上几处地点都遇到花ちゃん后发生战斗，胜利后完成任务。

一击必杀传说 衣笠善幸

与剧场前广场的涩谷对话后前往えびすや附近，换上战斗风格“空手”与衣笠善幸战斗，胜利后任务结束。

にゃんこを探せ50匹目

按猫地图的提示找到第50只猫以后去道场汇报。



第六章

任务名	触发条件	报酬
实战无败 冈村崇	剧场前广场与涩谷对话	经验值400、10000日元、必杀技“真空飞び膝蹴り”
右京のキャバクラ指南	—	经验值（500+人数×100）
イジメられっ子	—	经验值800、リキンデル・ツカヒート
被写体は龙也	—	经验值800
死灵兵团四天王	“右京VS死灵兵团”完成、接到九鬼组的电话后	经验值500
黑田の过去	“死灵兵团四天王”完成后	经验值1000
クレーマー对策	—	经验值500、10000日元
にゃんこを探せ60匹目	“にゃんこを探せ50匹目”完成后	经验值1000、猫地图更新

实战无败 冈村崇

到剧场前广场与涩谷对话，前往七福通り的韩来饮食店门口，换上战斗风格“格斗武术”，与冈村崇对话并战胜他。

右京のキャバクラ指南

前往七福通り的MEB前与白石对话，“白石の手料理”选择“ブリ大根”的话可获得“幸运のお守り”。此时龙也可把已获得的夜店女郎的名片给他看，全部展示完后选择“もう知らない”任务结束，最后获得经验是500+展示人数×100。

イジメられっ子

到ミレニアムタワー前东与学生对话，战胜内山后选择“助けてやるか”，再次战斗胜利后任务结束。

被写体は龙也

到チャンピオン街靠近两个小混混，战斗结束后前往ピンク通り的SHINE，战胜寺桥和鹿岛后任务结束。

死灵兵团四天王

完成“右京VS死灵兵团”且接到九鬼组的电话后，前往天下一通り，连续打赢两场后任务结束。

黑田の过去

“死灵兵团四天王”完成后前往七福通り西的儿童公园，连续打赢三场战斗。

クレーマー对策

先到ジュラテリア打工，离开时发生战斗，战胜对手后任务结束。

にゃんこを探せ60匹目

按猫地图的提示找到第60只猫以后去道场汇报。



第七章

任务名	触发条件	报酬
クレーマーふたたび	“クレーマー对策”完成后	经验值500、20000日元
黑いアタッシュケース	—	经验值1000、25000日元
日向との决着	—	经验值1500、秘传书～风の卷～、战斗风格“プロレス”
火星ファイターのサイン	—	经验值500
また逢いましょう	—	经验值500
ラブホで张り入み	“ル・マルシェ前强盗事件”完成后	经验值1000、5000日元、头胴丸ロイヤル
MEBで就活？	“被写体は龙也”、“黑いアタッシュケース”完成后	经验值700
谜の集团	“黑田の过去”完成后	经验值600
キングダム始动	“谜の集团”完成后	经验值700
ミスタープロレス 吉村伦太郎	与剧场前广场的涩谷对话	经验值400、10000日元、必杀技“超兽ハイキック”
にゃんこを探せ70匹目	“にゃんこを探せ60匹目”完成后	经验值1000、猫地图更新

クレーマーふたたび

在スマイルバーガー打工后离开发生战斗，战胜后任务结束。

黒いアタッシュケース

在中道通り里靠近目标男子，对话后接下委托，将“アタッシュケース”交给公园前通り的オギワラ。

日向との決着

到ル・マルシェ店内与日向对话，选择“ああ、やってやるよ”，战胜他后任务结束。

火星ファイターのサイン

到剧场前广场遇到白石，选择“人だかりを见に行く”。然后再次与白石对话，选择“樋”。

また逢いましょう

到ホテル街与女子对话，选择“みゆきに付き合う”。走到ドン・キホーテ门前收到短信，最后前往ミレニアムタワー战胜对手。

ラブホで張り込み

到七福通り东与黑衣女子对话，战斗结束后去ミレニアムタワー左边的路上与黑衣女子再次对话。

MEBで就活？

到七福通り与MEB门前的男子对话，进入店内选择“助けるか”发生战斗，战胜后任务结束。

謎の集団

到公园前通り与男子对话，战斗胜利后任务结束。

キングダム始动

到中道通り里的便利店附近，看到纠纷后选择“样子を见守る”，随后发生战斗，胜利后任务结束。

ミスタープロレス 吉村伦太郎

与剧场前广场的涩谷对话，去昭和通り的便利店门口，换上战斗风格“プロレス”与吉村伦太郎战斗。

にゃんこを探せ70匹目

按猫地图的提示找到第70只猫以后去道场汇报。



第八章

任务名	触发条件	报酬
あの娘にフォーリン・ラブ	—	经验值800、リキンデル・ゴールド
イジメられっ子の逆袭	“イジメられっ子”完成后	经验值500、ニセモノの拳铳
最后のクレーマー	“クレーマーふたたび”完成后	经验值500、30000日元
青野の愿い	“キングダム始动”完成后	经验值1000
新兴势力キングダム	“青野の愿い”完成后	经验值1000
赤城との对战	“新兴势力キングダム”完成后	经验值1000
磨かれた无限地狱 佐藤康平	与剧场前广场的涩谷对话	经验值200、10000日元、チャージタックルのきっかけ
にゃんこを探せ 80匹目	“にゃんこを探せ70匹目”完成后	经验值1500

あの娘にフォーリン・ラブ

到天下一通り与ジュラテリア前的コースケ对话，选择“声をかけてみるか”和“コイツなりに一途ってことか”。随后跟踪女学生到中道通り里，在返回ジュラテリア的途中发生战斗，战斗胜利后回到ジュラテリア。

イジメられっ子の逆袭

先后到两通り和ホテル街靠近ヨウイチ，选择“助けてやる”发生战斗，战胜后任务结束。

最后のクレーマー

在九州一番打工后离开发生战斗，战胜后任务结束。

青野の愿い

到泰平通り西与青野对话，随后到ピンク通り与男子对话，接着到剧场前广场寻找流浪汉，最后前往第三公园发生战斗。

新兴势力キングダム

到中道通り里跟内藤、木村和三井对话，战斗胜利后任务结束。

赤城との対戦

到千両通り与男子对话选择“ああ、いいぜ”，与赤城对决，胜利后任务结束。

磨かれた无限地狱 佐藤康平

与剧场前广场的涩谷对话，前往千两通り的小巷，换上战斗风格“柔术”，与佐藤康平对话并战胜他。

にゃんこを探せ 80匹目

按猫地图的提示找到第80只猫以后去道场汇报。



第九章

任务名	触发条件	报酬
不良志愿	—	经验值800、500日元、1000日元、カリスマの写真
ヤンキー・オーディション	—	经验值500、50000日元
キングダムを追え	“赤城との对战”完成后	经验值800
决着	“キングダムを追え”完成后	经验值2000、秘传书～雷の巻～
父と娘	“MEBでの就活？”完成后	经验值800、リキンデル・ゴールド
组长のひとり娘	“ラブホで張り入み”、“ヤンキー・オーディション”完成后	经验值600、100000日元、タフネスインフィニティ
超绝美丽な空中杀法 铃木一	与剧场前广场的涩谷对话	经验值400、10000日元、必杀技“ハイドロップキック”
にゃんこを探せ 90匹目	“にゃんこを探せ80匹目”完成后	经验值1500、猫地图更新

不良志愿

到ミレニアムタワー东通り与男子对话，选择“すっぽん通り”。前往すっぽん通り打败三人组，选择“ピンク通り里”。前往ピンク通り再次打败三人组，选择“儿童公园”。最后到儿童公园发生战斗，胜利后任务结束。

ヤンキー・オーディション

在ピンク通り发生剧情，前往第三公园与芳田和齐藤战斗，胜利后任务结束。

キングダムを追え

在剧场前通り获得情报，前往在泰平通り的松屋附近获得情报。再到中道通り的便利店获得情报，最后到达剧场前广场。

决着

在ミレニアムタワー前与白石对话，打赢白石后前往七福パーク。接下来要连续与18个人作战，如果玩家的角色等级和技能等级不是很高，最好多带一些回复药。

父と娘

在泰平通り遇到都筑，选择“记者を助ける”，发生战斗并胜利。

组长のひとり娘

到泰平通り与美也对话，选择“引き受ける”。与剧场前广场的ホスト对话→与天下一通り的宣传生对话→与ミレニアムタワー东通り的美也对话→前往中道通り里发生战斗。战斗胜利后与剧场前广场里的女性对话，再前往チャンピオン街发生战斗，最后到ミレニアムタワー东通り，和美也对话。

超绝美丽な空中杀法 铃木一

与剧场前广场的涩谷对话，前往ホテル街换上战斗风格“ルチヤ”与铃木战斗，胜利后任务结束。

にゃんこを探せ 90匹目

按猫地图的提示找到第90只猫以后去道场汇报。



第十章



任务名	触发条件	报酬
青野の目标	“决着”完成后	经验值2000
本当に大切なもの	“黑田の过去”完成后	经验值2000
赤城の梦	“决着”完成后	经验值2000
Knights of Night	“青野の目标”、“本当に大切なもの”、“赤城の梦”完成后	经验值2000
秘拳 枪の如し 古本敦	与剧场前广场的涩谷对话	经验值400、10000日元、必杀技“飞び首狩り蹴り”
にゃんこを探せ101匹目	“にゃんこを探せ101匹目”完成后	经验值2000、秘传の书～土の卷～

青野の目标

到昭和通り与青野对话。

本当に大切なもの

到七福通り东与黑田对话。

赤城の梦

到泰平通り东与赤城对话。

Knights of Night

到ピンク通り北与白石对话。

秘拳 枪の如し 古本敦

与剧场前广场的涩谷对话，到剧场前广场里换上战斗风格“八极拳”，战胜古本后任务结束。

にゃんこを探せ101匹目

按猫地图的提示找到101只猫以后去道场汇报。



夜店女郎攻略法

本作中有两个可光临消费的夜店，分别是位于地图右下方的SHINE和右上方的JeweL。SHINE拥有あや、美佳和ジョウ3名夜店女郎，而Jewel则拥有优、沙耶、キリエ和由理香4名女郎。在剧情发展到可进入夜店后，玩家便可操作龙也在此消费，与夜店女郎们欢谈。在交谈过程中，玩家的选项会直接影响对方的好感度。夜店女郎的好感度共计20颗心，每积累到5颗心的时候会换算成一颗大心，即最高好感度可累积到4颗大心。当好感度提升到最高时可触发与该女郎的特殊任务，需要注意的是，当玩家没有触发每个女郎的关键问题时，好感度无论如何只能提到19.75颗心为止，请务必参照以下攻略来谨慎回答，须知一旦错过关键问题，想要再次刷出来可并不容易。表格中的小数表示做出该选项时对好感度的影响，0.25即表示1/4颗心，以此类推。

由理香 ～Jewel

由理香是二周目才能攻略的女郎，但考虑到她的人气之高，所以特别挪到第一个来介绍。

饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	+0.25，撒娇时+1
グレープフルーツジュース	1500元	+0.25
シークヮーサージュース	2000元	+0.25
白桃ジュース	2500元	+0.25
コーラ	1000元	−0.5
ウーロン茶	1000元	+0.25
ジャスミン茶	1500元	±0
ノニジュース	2000元	±0
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	+0.5，撒娇时+1
チキンバスケット	3500元	−0.5
野菜スティック	2000元	+0.5
ミックスナッツ	1500元	+0.25
チョコレート盛り	2000元	+0.25
フランクフルト	1000元	±0
窑焼きピザ	6500元	+0.25
プレミアムチーズ盛り	8000元	±0
注文しない	−	−0.25

对话

问题	答案	好感度升降
な～に?	男はいないのか?	±0
	好きな食べ物は?	−0.75
	男の嫌いな仕草は?	±0
	料理はしないのか?	−0.5
	二十岁に见えないよな～	−0.5
	风邪ひかなそうだよな	+0.5
	电车乘らないだろ?	+0.75
	最近テンションあがることあった?	+1
龙也くんにも协力してもらわなきゃね	また指名してやるよ	+0.25
	俺の女になったらな	±0
	俺なんかに赖る必要ないだろ	−0.5
女の子にどんな歌をうたってほしい?	演歌だな	+0.75
	アニメソングとかどうだ?	−0.5
	ロックだな	±0
この街に来ると呼吸がしやすいというか……变かな?	变わってるな	±0
	いや……俺と一绪だな	+0.5
	医者に诊てもらったほうがいいんじゃね?	−0.5
私、乐してやせるとかってダメなんだ	女はポッチャリくらいがいいんだよ	−0.75
	酒をやめればいいだろ	+0.5
	俺がボクシングを教えてやるよ	+0.75
胜てる胜负なのに、やる意气地ないの?	じゃあ买ってやるよ!	+0.5
	そんなに金がほしいか?	−0.5
	でも俺……贮金なんてないからな	±0
な～に?	フラれたことないだろ?	±0
	メイク大变そうだよな	−0.75
	イタリアン行こうぜ	−0.5
	结构稼いでそうだな	+0.5
	嫌な客とかいないのか?	+0.5
	何人くらい付き合った?	±0
	疲れやすいだろ?	±0
	自分を动物に例えると?	+1
	キレたら怖そう	−0.5
父亲の颜なんて知らないし	今どきよくあることだろ	±0
	苦劳してんだな	−0.5
	俺も似たようなもんだ	0.5
だから私の携带はそこらへんの料理ガイドより优れてるわよ	气轻にメシに诱えねぇな	−0.5
	デートに使える、いい店教えてくれよ	±0
	俺は何食ってもウマイけどな	0.5
だから何としてでも手术代を作らなきゃいけなくて……	谁かに借りれないのか?	−0.25
	弱气になってんじゃねえよ	0.75
	俺がなんとかしてやるよ!	−1
负けたみたいで途中でやめられないし	その性格嫌いじゃないぜ	0.5
	相当上达したろう	0.25
	さっさと寝とけ	−0.75
とにかく、安全确认ができるまで店にいてよね	わかったよ	+1
	なんだ、延长料金でも取る气か?	−0.5
	お前のこと心配だから俺がガードしてやるよ	±0
だから、私がこの店にいる理由もなくなったってわけ	金は俺がなんとかするよ	−0.5
	またいつか戾ってこいよな	+0.75
	见损なった	+0.25或0.5
そんなに知りたかったら、教えてあげようか	いや……怖いから言うな!	±0
	ああ、教えてくれよ	+0.5
	どうせ一人ってオチだろ?	−0.5
ねぇ、どう思う? 私、间违ってないよね	俺に闻くことじゃねぇだろ	+1
	俺だったら、そんな决断なんてできねぇよ	±0
	间违ってないんじゃない?	−0.75
な～に?	友达少ないだろ?	−0.75
	海外は好きか?	−1
	年上じゃないとダメだろ?	±0
	二股したことある?	±0
	贮金はいくら?	±0
	俺と旅行に行くならどこがいい?	+1
	将来の梦は何なんだ?	−0.25
	どんな子供だった?	+0.75
	美容で气をつけてることは?	+0.5
紧张してないってことは照れてるの?	バレたか!	±0
	まあ、少しはな	+0.75
	そんなのアテになるのかよ	−0.5
お金にルーズな人じゃなかったのに（※关键问题）	何か事情があったんだろ	±0
	里の颜ってのが、あったんじゃねぇの	−0.5
	お前だけは信じてやれよ	±0

キャバ对战

问题	答案
カラオケで一番得意なジャンル	演歌
だってタイプなんでしょ?	お前が一番に决まってるだろ
どんなトレニーングがメイン?	加压トレニーング
ウフフッ	俺のことも言ってないだろうな
好きな食べ物	野菜スティック

支线任务 "Jewelの由理香"

当回答完关键问题，并把由理香的好感度提升到20颗心时可触发该任务。首先离开Jewel，收到由理香的短信，前往ミレニアムタワー前。战胜楼顶的三名男子，可发生由理香的特殊剧情。

优 Jewel

饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	+0.5，撒娇时+1
シークヮーサージュース	2000元	±0
白桃ジュース	2500元	+0.25
コーラ	1000元	±0
ウーロン茶	1000元	+0.5
ジャスミン茶	1500元	−0.5
ノニジュース	2000元	±0
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	+0.5

チキンバスケット	3500元	±0
野菜スティック	2000元	±0
ミックスナッツ	1500元	+0.5
チョコレート盛り	2000元	+0.25
フランクフルト	1000元	±0
窑焼きピザ	6500元	−0.5
プレミアムチーズ盛り	8000元	+0.25
注文しない	−	−0.25

对话

名称	价格	好感度升降
今まで年下と付き合ったことないからな～	じゃあ、俺が「初めて」だな	+0.5
	年上が好きなのか?	±0
	ウソだろ～	−0.5
店以外で男と出会うこともないし	イメージと全然违うな	+0.5
	冗谈ばっかり	−0.5
	もしかしてネクラ?	−0.5
草食系男子とか兴味あるのよ	实は俺も草食系なんだ	−0.25
	そんなの男じゃねえ	+0.5
	俺には兴味ある?	+0.25
ゆくゆくは一流のカラアゲ专门店开く予定だから!	确かに美味しいだろうけど	+0.5
	他に研究することあるだろ	−0.5
	レシピ教えてくれよ	+0.25
な～に?	嫌いな男のタイプは?	+0.5
	何フェチ?	+0.25
	癖は?	−0.25
	チャームポイントは?	+0.25
	行ってみたい场所は?	+0.25
	特技は?	−0.25
	よく见るテレビ番组は?	−0.25
	生まれ変わるなら?	+0.5
	今欲しいものは?	+0.75
实は、最近しつこく诱ってくるお客さんがいて困ってるのよ	勘违いじゃねぇの?	±0
	困った客だな	−0.5
	フェロモン出し过ぎ	+0.5
ヌクヌクと育った子供时代……	羡ましいな……	0.25
	实家戻らないのか?	−0.5
	俺は早く大人になりたかったな	+0.5
な～に?	血液型は?	−0.5
	プライド高い?	+0.5
	一日男になれるなら?	+0.5
	占い信じる?	−0.25
	今履いてる下着の色は?	−0.75
	友达多い?	+0.25或0.5
	ストレス发散方法は?	±0
	失恋したら落ち入む?	−0.25
ねぇ、どうしたらいいと思う?	样子を见るべきだ	+0.5
	直接、闻いてみれば	−0.5
	危险だ、引っ越せ	−0.25
さすがにヤバいっしょ?	ヤバいっつうか危ないな	+0.5
	ホントに记忆ないのか?	−0.25
	今日はもう饮むな	+0.5
怖くない!?	そう见えるだけだろ……	−0.5
	ヤバイんじゃないか?	+0.5
	チョ～つまんね	+0.25
これどういうことだと思う?	偶然じゃないか?	−0.5
	臭うな……	+0.75
	何で俺に连络しない?	+1
どうしたらいいんだろ……	イヤなら逃げればいいじゃん	±0
	俺が彼氏になってやろうか?	+0.5
	どうせ、断られるんじゃねぇの?	+1
でも自分の结婚生活って想像出来ないんだよね～	优なら大丈夫	+0.5
	结婚できんのか?	−0.75
	案外普通なんだな	+0.5
な～に?	俺の第一印象は?	+0.5
	100万元のワイン贯ったら?	+0.25
	1亿当たったらどうする?	±0
	命より大切なものは?	+0.25
	嫌いな女のタイプは?	−0.5
	最近泣いたのは?	±0
	彼氏の浮气に气付いたら?	−0.75
	付き合う男の条件は?	−0.25
	人生やり直すなら何岁から?	+0.25
本音トークで、その辺どうなの? 龙也くん	浮气男の气持ちがわかんねえよ	−0.5
	さすが优は大人だな	+0.5
	恋爱って难しいな	−0.25
头おかしいと思わない!?	何か恨まれるようなことしたんだろ?	−0.5
	单纯に祝って欲しいんだろ?	−0.25
	まあ落ち着けって	+0.5
……ダメだった?（※关键问题）	ホントにそうなっちまう?	+1
	お前、俺のこと好きなんじゃね?	+0.5
	使用料をもらわねぇとな	±0

キャバ对战

问题	答案
私の实家は何屋さんでしょうか?	せんべい屋
ちょっと憧れちゃう	じゃあ俺も见习うか
私のバストは何カップでしょうか?	Iカップ
私が持ってる免许はなんでしょうか?	荣养士免许
どう思う?	どうだろうな
好きなものは?	ミックスナッツ
私可爱くなった?	前から可爱いだろ?



支线任务

"Jewelの优"

当回答完关键问题，并把优的好感度提升到20颗心时可触发该任务。先收到优要求到药局后碰头的短信，前往中道通り与男性对话，取得战斗胜利。

沙耶 Jewel

饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	−0.5
シークヮーサージュース	2000元	+0.25
白桃ジュース	2500元	±0
コーラ	1000元	+0.25
ウーロン茶	1000元	+0.25
ジャスミン茶	1500元	±0
ノニジュース	2000元	+0.5
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	+0.25
チキンバスケット	3500元	+0.25
野菜スティック	2000元	−0.5
ミックスナッツ	1500元	±0
チョコレート盛り	2000元	+0.5，撒娇时+1
フランクフルト	1000元	±0
窑焼きピザ	6500元	+0.5
プレミアムチーズ盛り	8000元	+0.5
注文しない	−	−0.25

对话

名称	价格	好感度升降
小说みたいな恋愛してみたい	そんな恋愛ありえんの?	−0.5
	そんな恋愛憧れるよな	+0.5
	ケータイ小说兴味ねぇな	±0
なに？たつちゃん?	好きなテレビ番组は?	+0.25
	生まれ変わるなら?	+0.75
	嫌いな男のタイプは?	+0.25
	沙耶の特技は?	±0
	何フェチ?	+0.5
	カラオケで得意な曲は?	−0.25
	得意だった科目は?	−0.75
	一番欲しいものは?	+0.5
モデルになるためには、最新のアイテムをちゃんとチェックしとかないとね!	エライな!	+0.5
	服に兴味ねぇし	−0.5
	彼氏は大変だな	−0.25
さーやの愈しスポットなんだ	引っ越せばいいんじゃね?	−0.25
	见てるだけで乐しいか?	±0
	いつか饲えるといいな	+0.25
オーディション何回受けても全然受かんなくて……	何で合格できないんだ?	+0.5
	やっぱりモデルか	+0.5
	モデルは严しいだろ	−0.5
ムズかしくて、全然意味わかんないんだけどね	エラいじゃん!	+0.5
	意味ないだろ	−0.75
	今日の一面は何だった?	−0.25
なに？たつちゃん?	肌荒れてない?	+0.75
	1亿元もらったらどうする?	+0.25
	座右の铭は?	+0.75
	结婚愿望は?	+0.25
	子供何人欲しい?	−0.75
	コンプレックスってあるか?	−0.75
	生まれ変わるなら男か女どっち?	+0.25或0.5
	SかMどっち?	+0.25或0.5
	ドライブ行くならどこ?	+0.75
ホント理解できない!	俺にはわかんねぇな	+0.5
	弟思いなんだな	−0.25
	俺が教育してやるよ	−0.5
ふ～ん	沙耶もホストが好きなんだ?	−0.5
	俺という男がいながら……	+0.5
	もう行くなよ	+0.75
さーや、泣いちゃいそう……	气をつけろよ……	+0.5
	そんなのに骗されんなよ	−0.75
	またチャンスあるって	+0.25
年下と付き合うのもアリかな？って思うようになったんだ～	じゃあ俺と付き合ってみる?	−1
	影响されやすいんだな	+0.5
	ちゃんとリードできんのか?	−0.5
さーや、何书いたらいいと思う?	无理して书かなきゃいいじゃん	+0.25或0.5
	ケータイ小说の感想文は?	+0.25或0.5
	俺のこと书いてくれよ	−0.5
なに？たつちゃん?	命より大切なものは?	+0.5
	どんな结婚式がいい?	+0.75
	ロケットに乗ってどこ行きたい?	−0.5
	明日地球が灭びるなら何する?	−0.5
	サプライズ好き?	+0.5
	俺の第一印象は?	+0.5
	浮气许せる?	+0.75
	タイムスリップするならいつに行きたい?	+0.75
	どんな亲孝行したい?	+0.75
でね、そいつに会わせろって言うの	面倒くせぇよ……	−0.5
	いつでも会ってやるよ	+0.75
	弟ムカつくな	−0.5
ねぇ、なんかヒントちょうだい!	だから言えねぇって	−0.75
	俺と沙耶の将来	+0.75
	俺の气持ちを伝えたくて	±0
これってやっぱり恋……なのかな?（※关键问题）	またまた～	−1
	俺も沙耶のこと好きだよ	±0
	ホントに俺でいいのか?	+0.75



キャバ対战

问题	答案
さーやがいつも携带电话でしていることはなんでしょ～か?	ケータイ小说
ふ～ん	确かにシブいよな
さーやが东京に出てきた理由はなんでしょ～か?	读者モデルになるため

さーやが深夜に行くところはどこでしょ～か？	ペットショップ
わかるでしょ？	确かにな
今日もゴールドの高そうな时计してたよ～	いいよな～
さーやの好きな食べ物	チョコレート盛り

支线任务　“Jewelの沙耶”

当回答完关键问题，并把沙耶的好感度提升到20颗心时可触发该任务。出店后收到沙耶的短信，前往スターダスト，战胜男子后任务结束。

キリエ　Jewel

饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	±0
シークヮーサージュース	2000元	+0.5
白桃ジュース	2500元	−0.5
コーラ	1000元	±0
ウーロン茶	1000元	+0.25
ジャスミン茶	1500元	+0.25
ノニジュース	2000元	+0.25
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	±0
チキンバスケット	3500元	+0.5
野菜スティック	2000元	±0
ミックスナッツ	1500元	+0.25
チョコレート盛り	2000元	−0.5
フランクフルト	1000元	+0.5
窑焼きピザ	6500元	+0.25
プレミアムチーズ盛り	8000元	±0
注文しない	−	−0.25

对话

名称	价格	好感度升降
な～に？	神室町のイメージは？	+0.75
	休みの日って何してる？	+0.5
	男のどこが好き？	−1
	好きな食べ物は？	+0.25
	プレゼントされるなら？	−1
	嫌いな男のタイプは？	+0.5
	もてそうだな	+0.5
スタッフに迎えに来てもらったんだ～	何で俺に电话しねんだよ？	±0
	カワイイとこあるな	+0.5
	何で违うところで曲がったんだ？	−0.5
コピーとったりしてるのかな～？	オフィス……制服……いいな	+1
	后辈とか、こき使いそうだな	+0.25
	昼职はムリだろ	−0.5
まな板、コーヒーメーカー、三角コーナーシャワーヘッド	やりすぎだろ	+1
	すげえな！ほかにもあるのか？	±0
	どんな效果があるんだ？	−0.5
もしかして、地球最强の生き物なんじゃない？	変な生き物だよな	±0
	虫の话は、やめてくれ	+1
	俺のほうが强いだろ	−0.5
お店のみんなにも「やりなよ」って劝めてる	お前から、うつされるならいいな	+0.75
	神经质すぎねえか	−0.75
	バカは风邪ひかない	±0
そう、愈し	俺には关系ねえな	±0
	俺の场合は、キリエだな	−0.25
	俺は风呂でゆっくり	+0.75
な～に？	キリエは自分を动物に例えるとしたら？	+1
	结构稼いでるんだろ？	+0.25
	仕事の不满は？	−0.5
	どんな下着、着けてんの？	−0.75
	自分なりのこだわりってあるのか？	−0.5
	生まれ変わるなら男？女？	−0.75
	明日地球が灭びるなら何する？	+0.25
200万！そんなにかよ……	その女、バカだろ？	−0.75
	周りが见えなくなってたんだろうな	+1
	キリエも気をつけろよ	±0
冷めると硬くなってその形をこの世にとどめるの	言われてみれば、不思议だな	+1
	ガラスって、そういうもんだろ	−1
	热くなると硬くなるものもあるぜ	±0
ほら、ヒールをはいてる足ってキレイに见えるでしょ？	ホントに疲れそうだ	+0.75
	意外と太いな	−0.75
	触りてえな	±0
そのつけ爪、记念に持って归るって	简单に取れるものなの？	−0.5
	气持ち悪いな	+0.75
	俺も饮んでみたいな	+0.25
分かってもらえるかなって思って	俺も寝过ごすことあるな	−1
	いい作品できたのか	±0
	约束を破るのはマズいだろ	+0.75
な～に？	初对面の时、俺の事どう思った？	+0.25
	浮气许せる？	−1
	宝くじ1等当たったらどうする？	+0.75
	子供の顷どんなだった？	+1
	付き合うなら、どんな男がいい？	+0.75
	タイムスリップするならいつに行きたい？	−1
	男と女の友情	−0.5
	一人でもいきていけそうだな	−1
	真の友情って？	+0.75
修理したら、直るかな～？	新しいの买ってやろうか？	−0.5
	直るだろ	+1
	谁かに买ってもらったのか？	−1
お金なくしちゃったら、どうしよう……	よくキリエに任せたな	−0.75
	手传ってやろうか？	±0
	お金は、ほかの人に任せれば	+0.75
ありえないじゃない？	俺も、白いワンピース姿见てーな	±0
	服が污れるかもしれねぇな	+1
	「おまかせ！」って言ったんだろ？	−1
私が信じられるのは、私だけっ！って思ってるかも……（※关键问题）	それでいいんじゃねえか	−0.5
	寂しいヤツだな	+1
	俺がいるじゃねえか	±0

キャバ対战

问题	答案
好きなもの	フランクフルト
日だよ。すごいよね～	そこ、バイトしたことあるぜ
大キライなものは何でしょうか?	ムシ
いまハマってるもの	银イオン
限定品のコラボバッグを买って来てくれるって～	俺にも买ってくれって赖んでくれ

支线任务 "JewelのキリエE"

当回答完关键问题，并把キリエ的好感度提升到20颗心时可触发该任务。出店后接到キリエ的短信，来到七福パーク战胜江崎后任务结束。

あや SHINE

饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	+0.25
シークヮーサージュース	2000元	±0
白桃ジュース	2500元	+0.5，撒娇时+1
コーラ	1000元	±0
ウーロン茶	1000元	−0.5
ジャスミン茶	1500元	+0.25
ノニジュース	2000元	+0.25
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	+0.25
チキンバスケット	3500元	±0
野菜スティック	2000元	+0.25
ミックスナッツ	1500元	−0.5
チョコレート盛り	2000元	±0
フランクフルト	1000元	±0
窑焼きピザ	6500元	+0.25
プレミアムチーズ盛り	8000元	+0.5
注文しない	−	−0.25

对话

问题	答案	好感度升降
あきらめた方がいいのかな?	そんな简单にデビューできねぇだろ	−0.5
	俺もロックは好きだし	+0.5
	キャバ娘でいいじゃねえか	±0
な～に?	友达多そうだな	±0
	この店は乐しい?	−0.5
	ストレス解消法は?	±0
	好きな食べ物は?	+0.5
	休みの日は何してる?	+0.75
	运动しなそう	−0.25
	モテそうだな	+0.25
	料理はしないの?	−0.5
	女の子っぽい服装が似合う	−0.5
何かスポーツとかやってるの?	実は格斗技やってるんだ	−0.5
	别に何もやってないよ	±0
	脱いだらブヨブヨだよ～	+0.25
色白の子とガングロのギャルはどっちが好き?	色白が好きだな	+0.5
	もっと黒いのがいいな	±0
	どっちでもいいかな	−0.5
まあ、こんなお姉ちゃん	一度会ってみたいな	+0.25
	ちょっと変わってるな	±0
	お前も実は似てるんだろう?	−0.25
「オマエには悪魔がとり凭いてる」とかいうのチョーウケル	そういうコエー话、やめてくれよ	+0.25
	确かに尻尾が见えてるぞ	−0.5
	俺にとっては悪魔ってより	+0.5
正直、ソロって考えたことなかったからちょっと心配なんだ	仲间に相谈してから	±0
	ビビッてんじゃネエよ!	+0.75
	バンドでやり　けるべきだろ	−0.5
なかなか时间が合わなかったら、どうする?	睡眠时间削ってでも会いに行くよ	−0.75
	无理して会わないかな	+0.75
	频繁に连络を取るかな	+0.25
イヤーは何からつけたかわかる?	一年中カワイイから?	±0
	耳がカワイイから?	+0.75
	あやがカワイイから?	−0.5
な～に?	稼いでるだろ?	±0
	この仕事向いてるな	+0.75
	最近テンション上がることあった?	−0.5
	オシャレな男がいい?	−0.75
	怒ったら怖いだろうな	±0
	俺と旅行に行くならどこがいい?	−0.5
	将来の梦は?	+0.25
	结婚したら仕事は辞める?	−0.25
	どんな男が好き?	+1
	好きな男にアピールする方法は?	±0
	もしかしてB型?	−0.25
	亲はどんな人?	±0
	甘える男とか嫌いだろ?	+0.75
	実はMだろ?	±0
	一人でも生きていけそうだな	−0.5
わかんないかな……	わかんねえな	−0.5
	でも伞はさしたほうがいいよ	±0
	人间が弱くなったんだろうな	±0
急に1人になって、できるのかなって……	意外とセンサイなんだな	±0
	お前なら一人で大丈夫だ	+0.5
	そんなことならやめちまえ!	−0.5
でも24岁の女が、休みを丸一日かけて漫画で终わるってどうなんだろうね?	人それぞれだからいいんじゃないか	+0.5
	もうちょいアクティブでもいいかもな	−0.5
	漫画なんてやめろよ	±0
私も我慢すれば良かったかな……	手段を选ばない生き方は嫌いじゃねぇ	+0.25或0.5
	そこまでデビューしたいのか	−0.75
	俺がブッとばしてきてやる!	+0.25或0.5
ねえ、どんなデートしてみたい?	夜景が绮丽なレストラン	−0.75
	ガード下の屋台	±0
	ライブハウス	+0.75
气をつけろってよく言われるんだわぁ～	酒は控えた方がいいんじゃないか	−0.75
	气にすることないよ	±0
	変なやつもいるから气をつけろよ	+0.25或0.5

でも……今さらバンドに戻りたいな～んて言えないしね？（※关键问题）	アタマ下げて戻ったほうがいい	+0.5
	たしかにそうだよな……	−0.5
	音乐以外にも道はあるよ	+0.75

キャバ对战

问题	答案
私のカワイイ相棒スチームコートチワワの名前は？	ミスイヤー
ネイキッドスペースっていう3人组のロックバンドよ	今度CD贷してくれよ
东京に出てきた目的	バンドデビューするため
あやが好きなもの？	プレミアムチーズ盛り
私がやってる音乐バンドは何バンドか知ってるよね？	ロックバンド
スーツが似合う人が魅力的に见えるの	俺がスーツなんて似合うかな
结局、见つけられなかったけど	俺もゴミが入ったかも

支线任务 "SHINEのあや"

当回答完关键问题，并把あや的好感度提升到20颗心时可触发该任务。出店后接到あや的短信，前往チャンピオン街与あや对话，选择任意选项后任务完成。

美佳 SHINE

饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	±0
グレープフルーツジュース	1500元	+0.25
シークヮーサージュース	2000元	+0.25
白桃ジュース	2500元	±0
コーラ	1000元	+0.25
ウーロン茶	1000元	±0
ジャスミン茶	1500元	+0.5
ノニジュース	2000元	−0.5
注文しない	–	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	+0.25
チキンバスケット	3500元	+0.5
野菜スティック	2000元	+0.25
ミックスナッツ	1500元	±0
チョコレート盛り	2000元	±0
フランクフルト	1000元	−0.5
窑焼きピザ	6500元	±0
プレミアムチーズ盛り	8000元	+0.5
注文しない	–	−0.25

对话

问题	答案	好感度升降
それなら、もっと若い子を指名すればいいのにって思って……	んなもん关系ねぇぜ！	+0.5
	で、何岁なの？	−0.5
	年上の女性に憧れてたんだ	+0.75
录画もして、ほとんど欠かさず见てますよ	シブイの见てんな	+0.25
	面白いのか？	−0.5
	一生见ねえな	−0.25
な～に？	特技って何？	−0.25
	男性のどこが好き？	+0.5
	スポーツを观るなら何？	−0.25
	S？ それともM？	+0.5
	カラオケでよく歌うのは？	+0.25
	生まれ変わるなら？	+0.5
	嫌いな男のタイプは？	−0.25
	好きな饮物は？	±0
なついてもらえるでしょうか？	たぶん……	±0
	难しいんじゃねえか？	+0.5
	早速ツナに会いにいくか！	−0.5
とってもいい梦を见ちゃったんです	全然、兴味ねえな	−0.5
	どんな梦みたんだ？	+0.5
	なに着て寝てんの？	+0.25
う～ん それはヒミツですね	男を见つけにきた？	+0.25
	自分探し？	+0.5
	借金取りから逃げてきた？	−0.5
悪そうな人にも见えなかったですけど……	神室町をナメ过ぎ	+0.5
	绝对に诈欺师	−0.5
	気をつけろよ	+0.25
かなり深刻な问题なんです……	もう心配すんな	±0
	ゴキブリで业者呼んだのか	+0.5
	俺もダメなんだよ	−0.75
な～に？	子供の顷の梦は？	−0.25
	お风吕で最初にどこ洗う？	−0.25
	仕事と恋爱どっちを取る？	+0.25
	面白い话してくれよ	−0.5
	结婚愿望はあるの？	+0.5
	死ぬまでに绝对やりたいことは？	−0.5
	胜负下着の色は？	−0.75
龙也くんは、どんな手料理を食べたいんですか？	オムライス	+0.75
	ラーメン	−0.25
	みそ汁	+0.5
なんだか食べるのをためらってしまうんです	味覚が子供なんだろ？	+0.25
	実は俺も苦手で……	−0.5
	逆に好きな食べ物は？	±0
龙也くんのおかげだと思うんです	别に俺は何もしてねえぜ	+1
	计算通りだぜ	+0.5
	それなら、ご褒美くれないか	±0
龙也くん、どうしよう！？	いま彼氏候补がいるのか	+1
	良かったじゃねえか	−1
	占いなんて当てにすんなよ	+0.5
株主とか言う话は、よくわかんねえけど……	本当に大丈夫なのか	+0.5
	もう少し、よく考えろよ	+0.25
	绝对やめたほうがいいぜ	−1
さすがに、それにはわたしも困りました……	美佳も悪い	+0.5
	ちょっとわかるな	+0.75
	なんだか面白いな	−0.25
龙也くんでも、胜てないかもしれませんよ？	ケンカなんかできねえ	+0.5
	俺が胜ったらどうする	−0.5
	さすがに无理だろ	+0.25
な～に？	男と女の友情は成立すると思う？	+0.25或0.5
	命より大切なものは？	+0.75
	どんな结婚式を挙げてみたい？	−0.5
	子供に名前を付けるとしたら？	−0.75
	俺の第一印象は？	+0.5
	美佳と俺が付き合う可能性は？	+0.75
	美容整形するなら、どこを整形？	−0.75
	宝くじで1等が当たったらどうする？	+0.75

もう会えなくなると思うと寂しくて……（※关键问题）	また会えるだろ	+1
	行くなよ	±0
	いい男を冲绳で见つけろよ	−0.75

キャバ対战

问题	答案
わたしの趣味はなんでしょうか?	クロスワード
やっぱり気になりますか?	ちょっとだけな
わたしの出身はどこでしょうか?	神奈川
美佳が好きなもの	チキンバスケット
归りに食べに行こうと思うんです	俺のほうが详しいって
わたしが饲っているネコの名前はなんでしょうか?	ツナ

支线任务 "SHINEの美佳"

当回答完关键问题、并且完成支线任务"ラブホで张り入み"后，把美佳的好感度提升到20颗心时可触发该任务。首先收到美佳的短信，前往ホテル街与男子对话，依次选择"何の悪だくみの话をしてたんだ"→"美佳"→"高山"，最后战胜对手可完成本任务。

ジョウ SHINE

饮料

名称	价格	好感度升降
オレンジジュース	1500元	+0.5，撒娇时+1
グレープフルーツジュース	1500元	±0
シークワーサージュース	2000元	−0.5
白桃ジュース	2500元	+0.25
コーラ	1000元	+0.25
ウーロン茶	1000元	±0
ジャスミン茶	1500元	+0.25
ノニジュース	2000元	±0
注文しない	−	−0.25

食物

名称	价格	好感度升降
新鲜フルーツ盛り	1万元	±0
チキンバスケット	3500元	+0.5
野菜スティック	2000元	−0.5
ミックスナッツ	1500元	±0
チョコレート盛り	2000元	+0.25
フランクフルト	1000元	+0.5
窑焼きピザ	6500元	+0.25
プレミアムチーズ盛り	8000元	±0
注文しない	−	−0.25

对话

问题	答案	好感度升降
「龙也くん」って呼んでもいい?	别にいいよ	±0
	もう呼んでんじゃん!	+0.5
	驯れ驯れしいな～	−0.5
な～に?	休みの日は何してる?	+0.25
	好きな食べ物は何?	±0
	プレゼントされるなら?	+1
	痴汉によくあうだろ?	−0.5
	神室町は好きか?	+0.75
	最近なにで泣いた?	−1
	モテそうだよな?	−0.75
	头よさそうだよな?	−0.25
でも、21岁でこれはさすがにヤバいよね?	気にすることないって	+0.5
	周りの目も気にしないとな	−0.5
	俺も见てぇ……	±0
「またお寿司屋连れてってあげるね」って诱われちゃったの……	正直に言えよ	−0.5
	タマゴだけ食ってれば?	+0.5
	好き嫌いすんなよ	±0
私ってホント、バカよね～	それくらい知ってないとな	±0
	水で洗えばいいだろ	−0.5
	裸で走り回ったのか?	+0.5
ギャル系が好きなんだ?	ジョウみたいな女がタイプだよ	+0.75
	一回、会わせてくれよ	±0
	ギャルは苦手だな	−0.5
でも、なんか见覚えがあるんだよねぇ	俺が送り迎えしてやろうか?	+1
	俺がブッ飞ばしてやる!	±0
	お前に见とれてただけだろ	−1
で、どんなお便当がいい?	サンドイッチがいいな	−0.5
	キャラ便がいいな	±0
	一绪に作ろう	+0.75
な～に?	储かんだろ?	−0.5
	俺のことどう思ってる?	+0.25
	座右の铭って持ってる?	±0
	キレイ好きそうだよな?	−0.75
	コンプレックスはある?	±0
	居酒屋とか行くのか?	+1
	不伦はありだと思う?	−0.25
耻ずかしくて行けなくなるの……	俺と一绪に运动しようぜ	+0.5
	俺がマッサージしてやる	±0
	动きすぎだよ	−0.5
だって、もっと色気出したいから……	これから色気出てくるって	±0
	他の部分に魅力があるよ	+0.75
	露出を多くしたらいいんじゃね	−0.5
寂しくなることはないの?	寂しい时もあるよ	+0.25或0.5
	俺は一人で生きていくよ	±0
	お前はどうなんだよ?	−0.5
食べてる相手とキスしてるってことよ!	锅が食いたくなってきた	±0
	今から一绪に锅行こうぜ	+1
	变な妄想しすぎだよ	−0.5
病院とか行ったほうがいいのかな?	顽张ってる证据だろ	+1
	ストレスだな	−0.5
	俺が横で客になってやる	±0
ヤキモチ　いてんの?	少しな……	+0.75
	んなワケねぇだろ!	−0.75
	お前のこと心配してんだよ	±0
なんかスゴイ气色の悪い女子高生って及いされたし、もう超后悔!!	もったいないことしたな	−0.5
	短いほうが似合ってるよ	+1
	また伸ばせばいいじゃん	+0.25或0.5
な～に?	どんな男が好き?	+0.25
	何人くらいと付き合った?	−0.75
	愈し系だよな?	±0
ねぇ、龙也くん、私どうしたらいいかな?（※关键问题）	行ったほうがいい	−1
	本当に父亲なのか	±0
	やめとけ	+1

キャバ対战

问题	答案
私の好きなドリンクメニューは何でしょう?	オレンジジュース
私、空气读んでなかったかな?	そんなわけないだろ
私の苦手な食べ物はなんでしょう?	鱼介类
私のお父さんみたいな人かな?	本当の父亲じゃないだろうな?
龙也くんって、そっちの气が……?	イイ体してるもんな
好きな食べ物	フランクフルト

支线任务 "SHINEのジョウ"

当回答完关键问题，并把あや的好感度提升到20颗心时可触发该任务。离店时收到ジョウ的短信，前往剧场前广场与男子对话，打败他后任务结束。



密码道具

读取存档后选择主菜单里的"パスワード"可输入密码，获得一些特殊装备。目前公布的密码如下：

密码	效果
75323457	服装エースコックパーカー＆エースコックパンツ
09566953	服装エースコックキャップ＆エースコックTシャツ
15683494	必杀技ブラジリアンキック
66651977	必杀技ジ・アバイシィオ
84208433	必杀技"掌醉打(しょうすいだ)"
50870985	必杀技マーシャルブロー
32145222	夜店道具メイド服(ピンク)
40187701	夜店道具チャイナドレス
32631925	夜店道具ブレザー制服（ベージュ）
54507515	编辑部件お兄系C、七分袖Tシャツ、般若、カーゴパンツイン、カーゴ
97888599	编辑部件サイド刈り上げ、ベス、トダウン、カーゴパンツ、カーゴ
91376721	编辑部件キャップ前D、B系タンクトップ、ロゴ、B系ハーフ、色落ち
25953543	编辑部件ロカビリーA、学ラン腕まくり、无地、学ランヌニーカー、ヌニーカー
99438053	编辑部件お兄系G、パーカー、ヌカル、タイトイン、ジッパーデニム
77966173	编辑部件ポニーテールA、襟ジャゲット、革ジャンA、パンツブーツ、革パン
01831970	编辑部件ドゥーラグ、B系长袖、チェック、B系ベロ出し、迷彩
09626414	编辑部件お兄系D、长袖シャツ、レザー、クロップドパンツ、デニム
96315103	编辑部件ロングC、襟立て半袖シャツ、花柄、カーゴハーフパンツ、カーゴ
83326310	编辑部件ロングD、タンクトップ、豹柄、タイト、カラーパンツ

大神传 小さき太陽

文 白菜　美编 Juxi

在上一辑的《大神传　小小太阳》攻略中，由于篇幅限制，全地图以及大量的隐藏要素无法刊登。本辑的“研究中心”将放上这些隐藏要素，让大家的存档能够更加完美。游戏存在多处无法回收的宝箱算是个硬伤，因此在游戏过程中一定要注意拿齐该拿的东西。已经错过的玩家也不要气馁，二周目的世界一样很精彩。

研究中心 Research Center

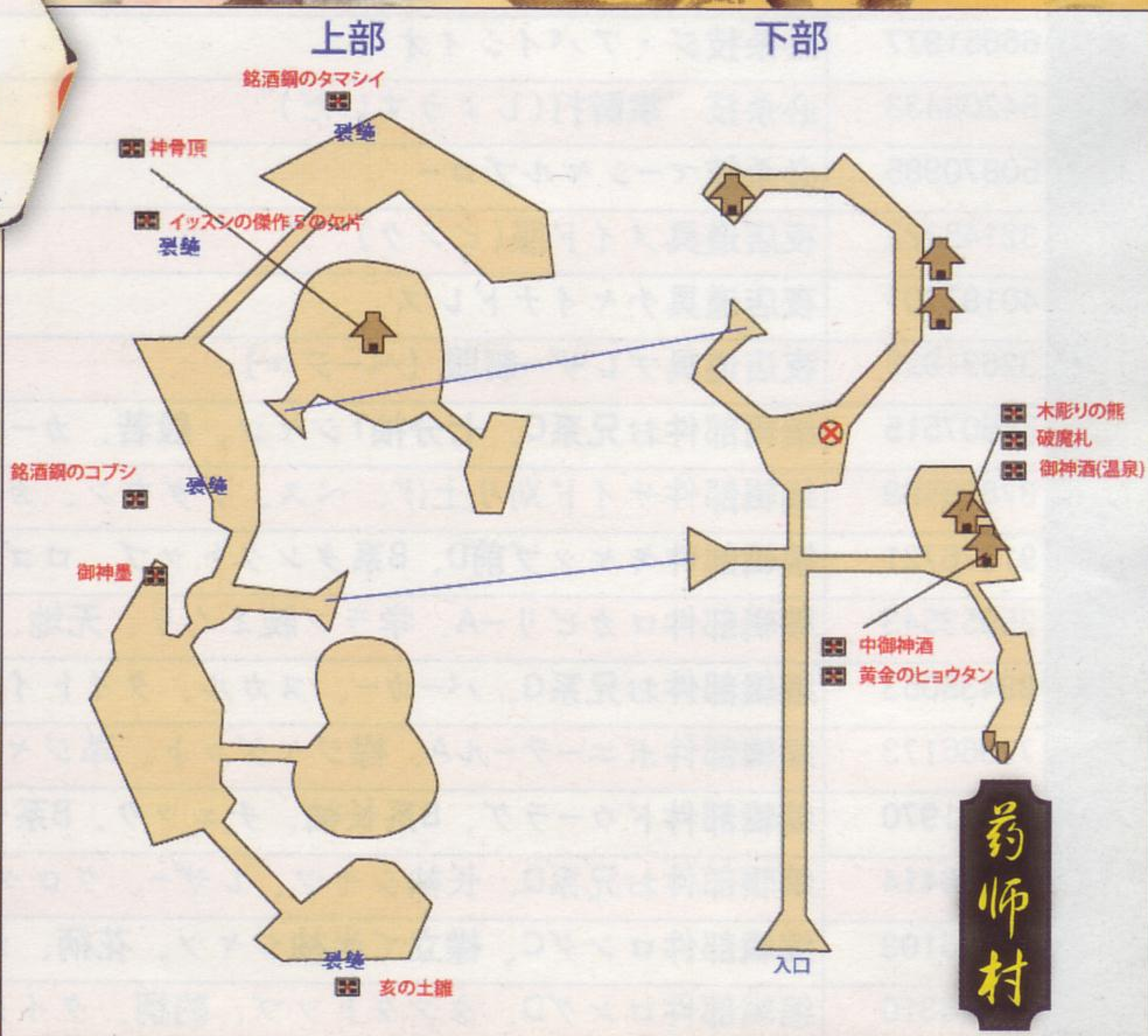
NINTENDO DS

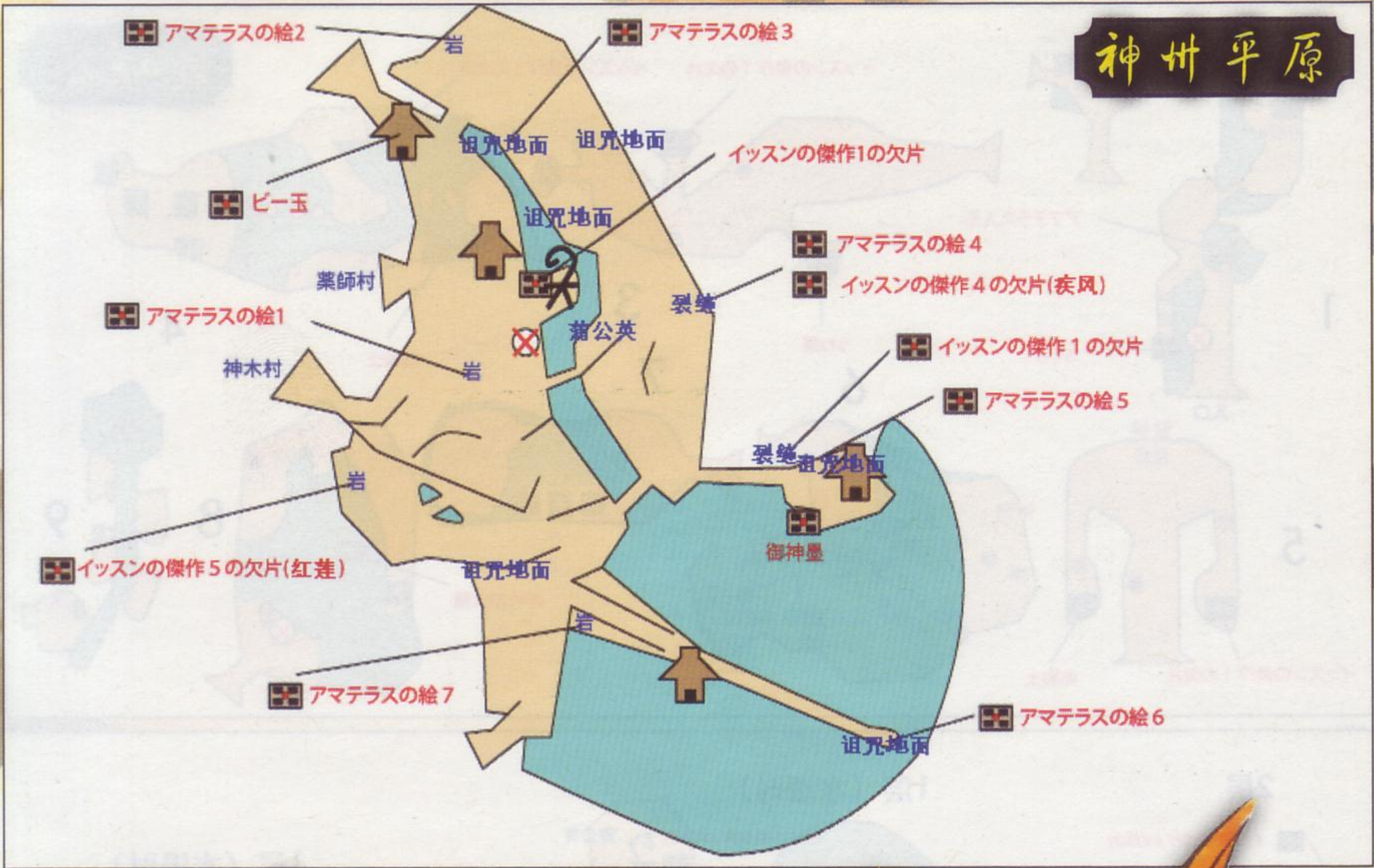
大神传　小小太阳			
大神传 小さき太阳			
Capcom	A・AVG	2010年9月30日	日版
1人	1Gb	5040日元	无对应周边

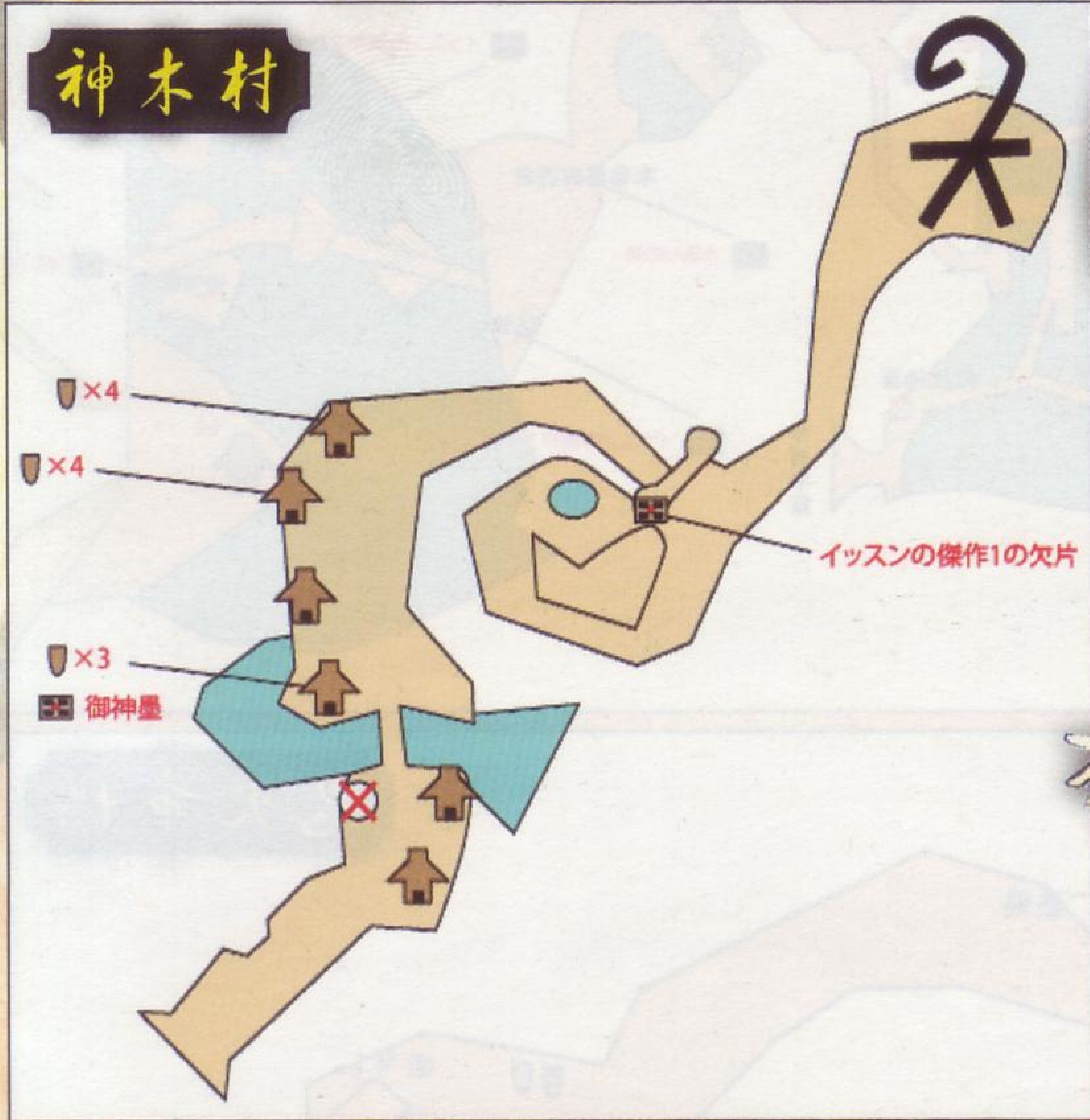
全地图

以下将放出游戏中出现过的所有地图。宝箱以及特殊地形也尽可能标注在了上面。有不明白的标注请查看地图说明。

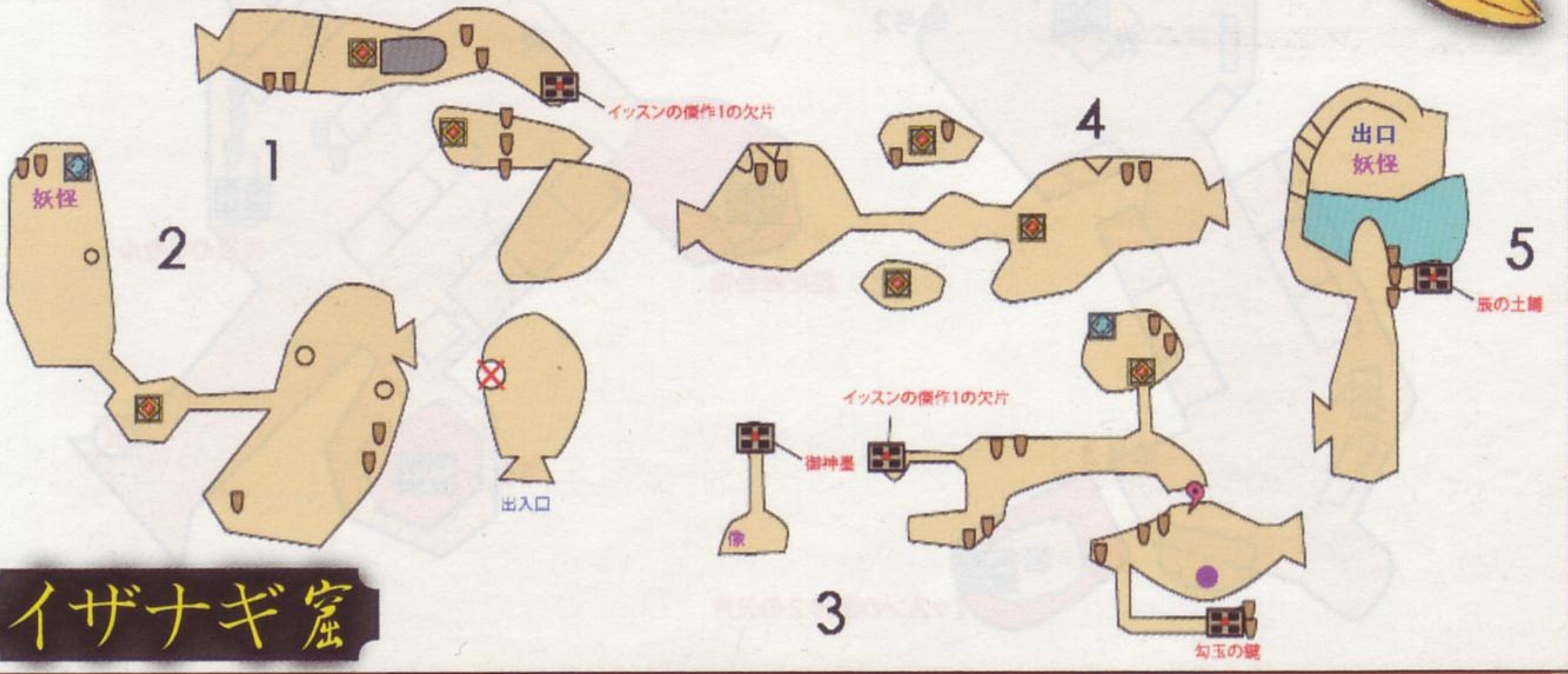
地图说明	
叶/疾风	需要用“疾风”吹散
裂缝	需要用“辉玉”引爆
花苞	用“樱花”使其开花
花/爪	使用“茑卷”进行连接
蒲公英	用“疾风”将其吹散后能得到幸玉
诅咒地面	用“樱花”驱散诅咒
大炮	调查之后以“红莲”将满腹发射到对面
冰/红莲	用“红莲”融解后有物品、动物或敌人
岩	需要用“一闪”斩断
迅雷	需要使用“迅雷”
炎	需要使用“水乡”来熄灭火炎
木	需要用“一闪”斩断或是以“樱花”使其开花
太鼓	弹跳机关
云	需要用“疾风”吹散
双	需要用“双极”来打开

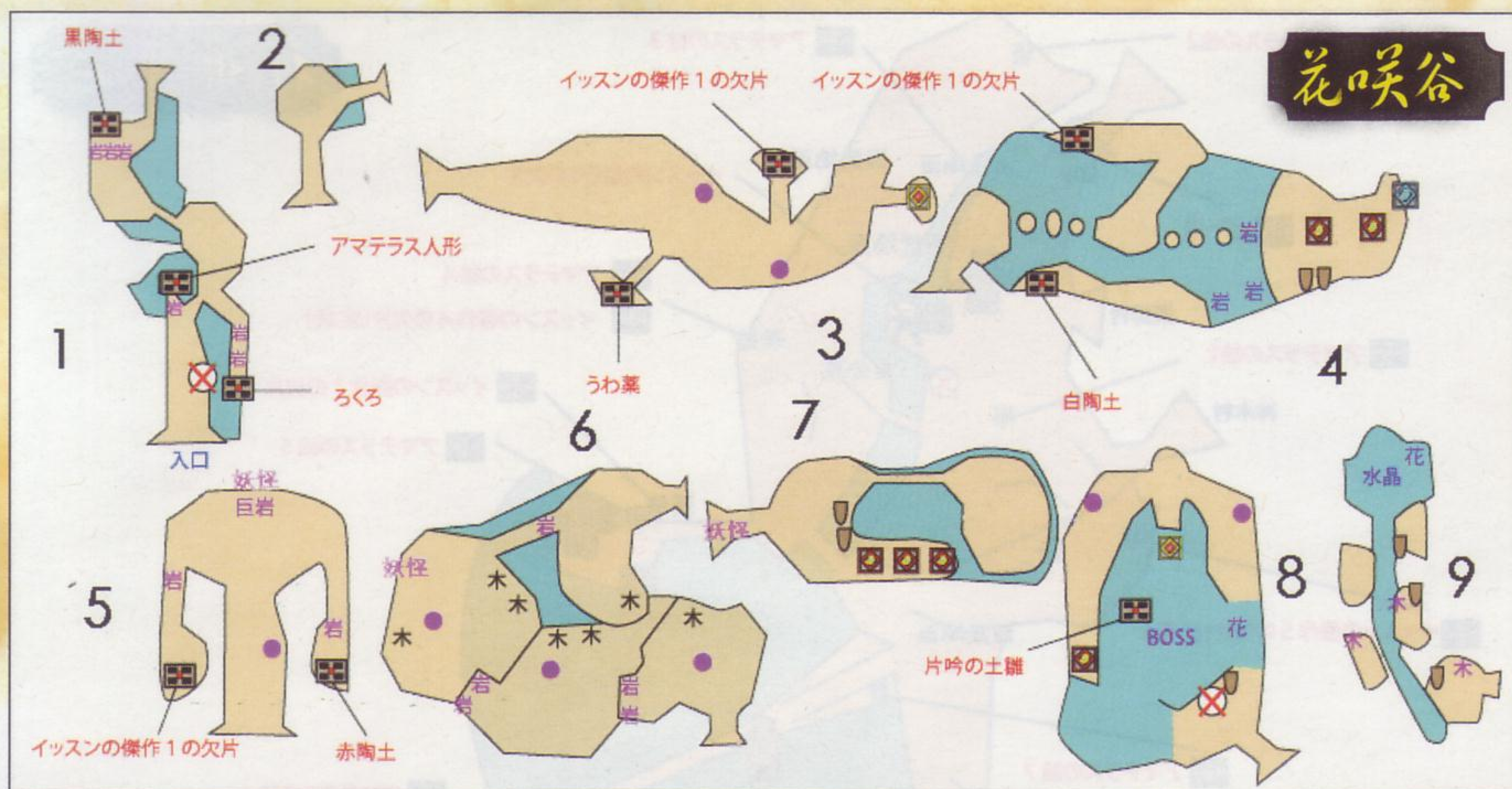


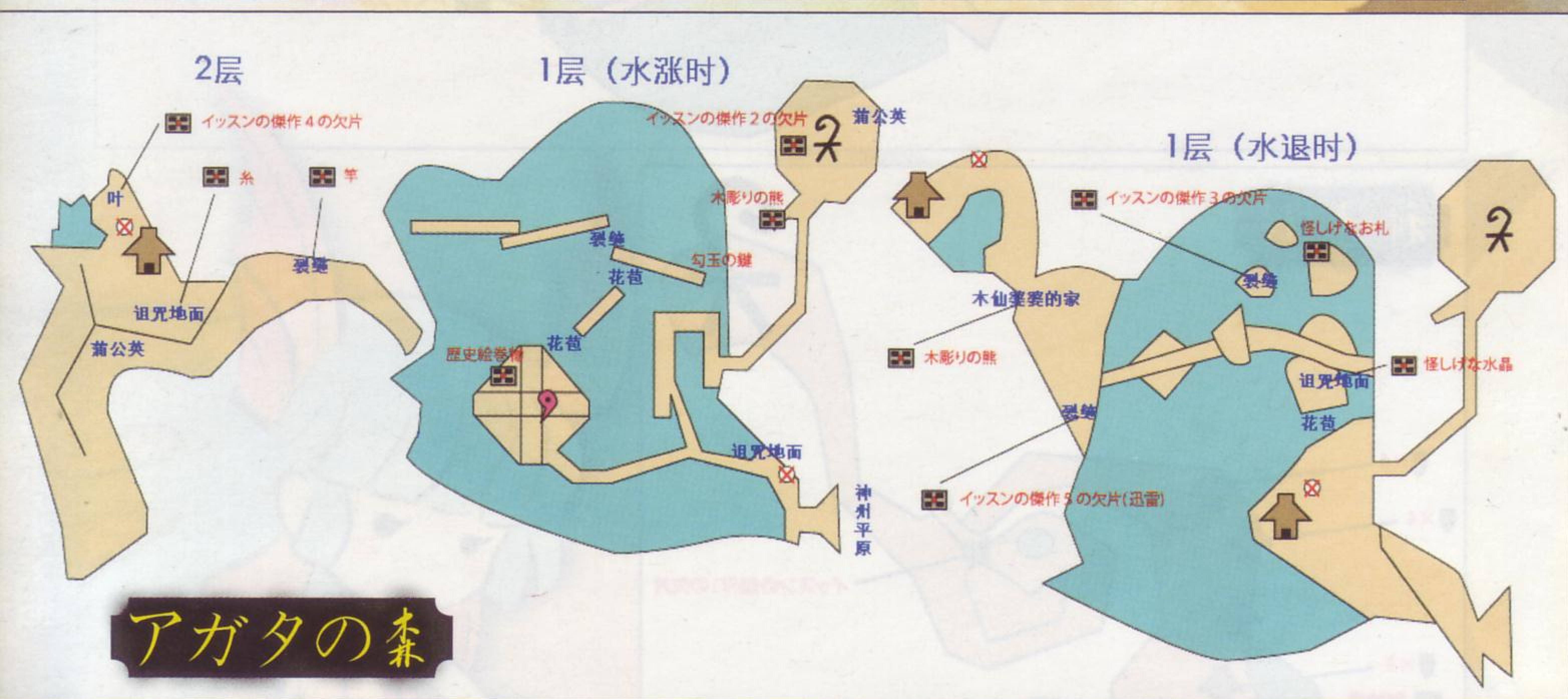

神州平原
アマテラスの絵2
岩
アマテラスの絵3
诅咒地面
诅咒地面
イッスンの傑作1の欠片
ビー玉
诅咒地面
アマテラスの絵4
イッスンの傑作4の欠片(疾风)
薬師村
裂缝
アマテラスの絵1
蒲公英
岩
神木村
イッスンの傑作1の欠片
アマテラスの絵5
裂缝
诅咒地面
岩
御神墨
イッスンの傑作5の欠片(红莲)
诅咒地面
岩
アマテラスの絵7
アマテラスの絵6
诅咒地面

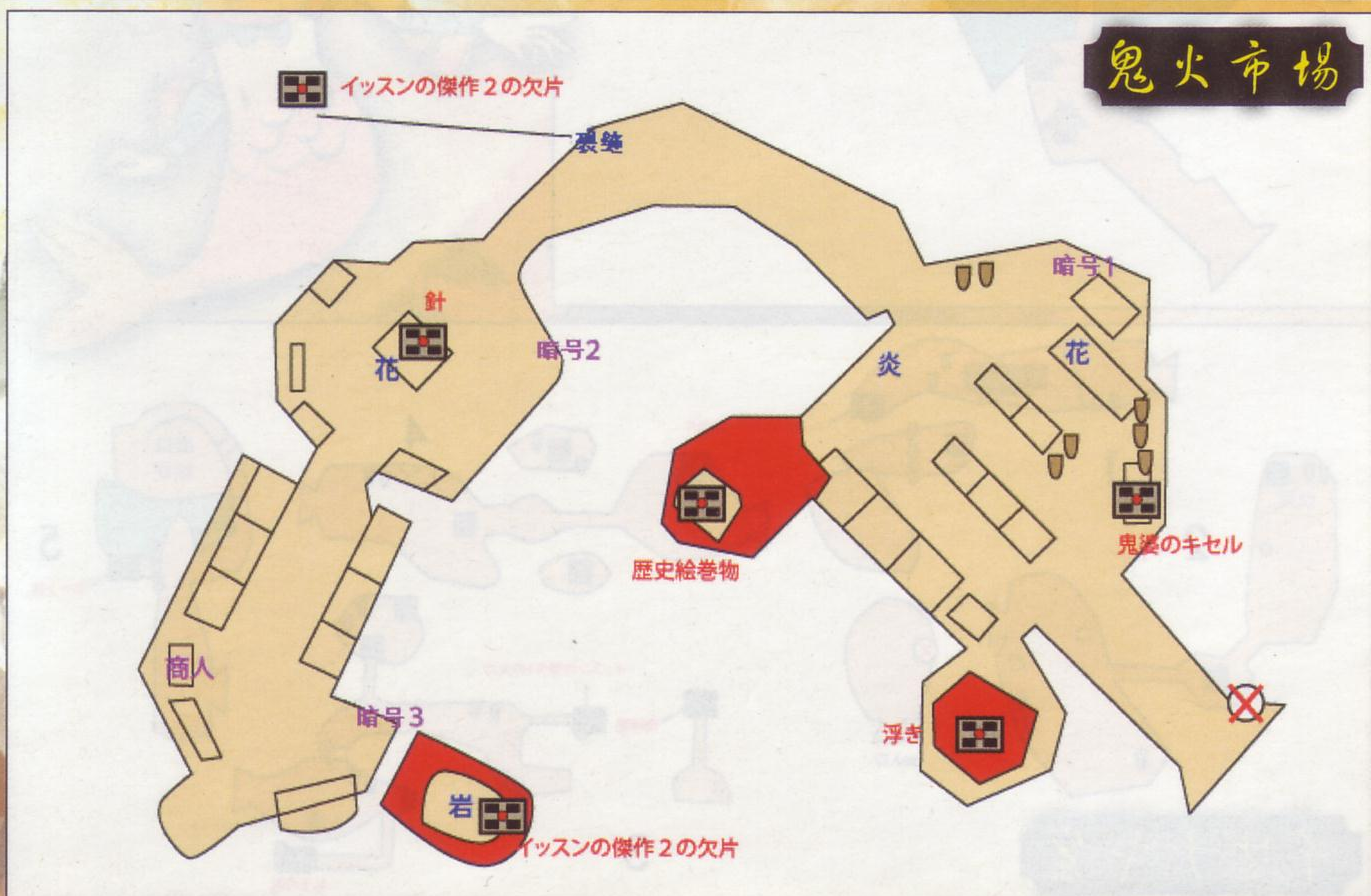

神木村
×4
×4
イッスンの傑作1の欠片
×3
御神墨

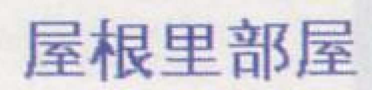



1
イッスンの傑作1の欠片
妖怪
2
出入口
4
出口
妖怪
5
イッスンの傑作1の欠片
御神墨
像
勾玉の鍵
3
イザナギ窟


花咲谷
黒陶土
岩岩
2
イッスンの傑作１の欠片
イッスンの傑作１の欠片
アマテラス人形
1
岩
岩
岩
ろくろ
入口
3
うわ薬
白陶土
4
岩
岩
岩
妖怪
巨岩
5
岩
岩
イッスンの傑作１の欠片
赤陶土
6
妖怪
岩
木
木
木
木
木
岩
岩
岩
7
妖怪
8
BOSS
花
片吟の土鈴
9
花
水晶
木
木
木


2层
イッスンの傑作４の欠片
叶
糸
竿
裂缝
诅咒地面
蒲公英
1层（水涨时）
イッスンの傑作２の欠片
蒲公英
木彫りの熊
裂缝
勾玉の鍵
花苞
花苞
歴史絵巻物
诅咒地面
神州平原
1层（水退时）
イッスンの傑作３の欠片
怪しげなお札
裂缝
木仙婆婆的家
木彫りの熊
裂缝
イッスンの傑作５の欠片(迅雷)
诅咒地面
怪しげな水晶
花苞
アガタの森


鬼火市場
イッスンの傑作２の欠片
裂缝
暗号1
針
花
暗号2
炎
花
歴史絵巻物
鬼婆のキセル
商人
暗号3
浮き
岩
イッスンの傑作２の欠片



1
出入口
炎

入口 2
5F
オモリ
商人
妖怪
イッスンの傑作２の欠片
妖怪
炎炎
疑似餌

4F 3
千手観音の左手
妖怪
木彫りの仏像
裂蜷

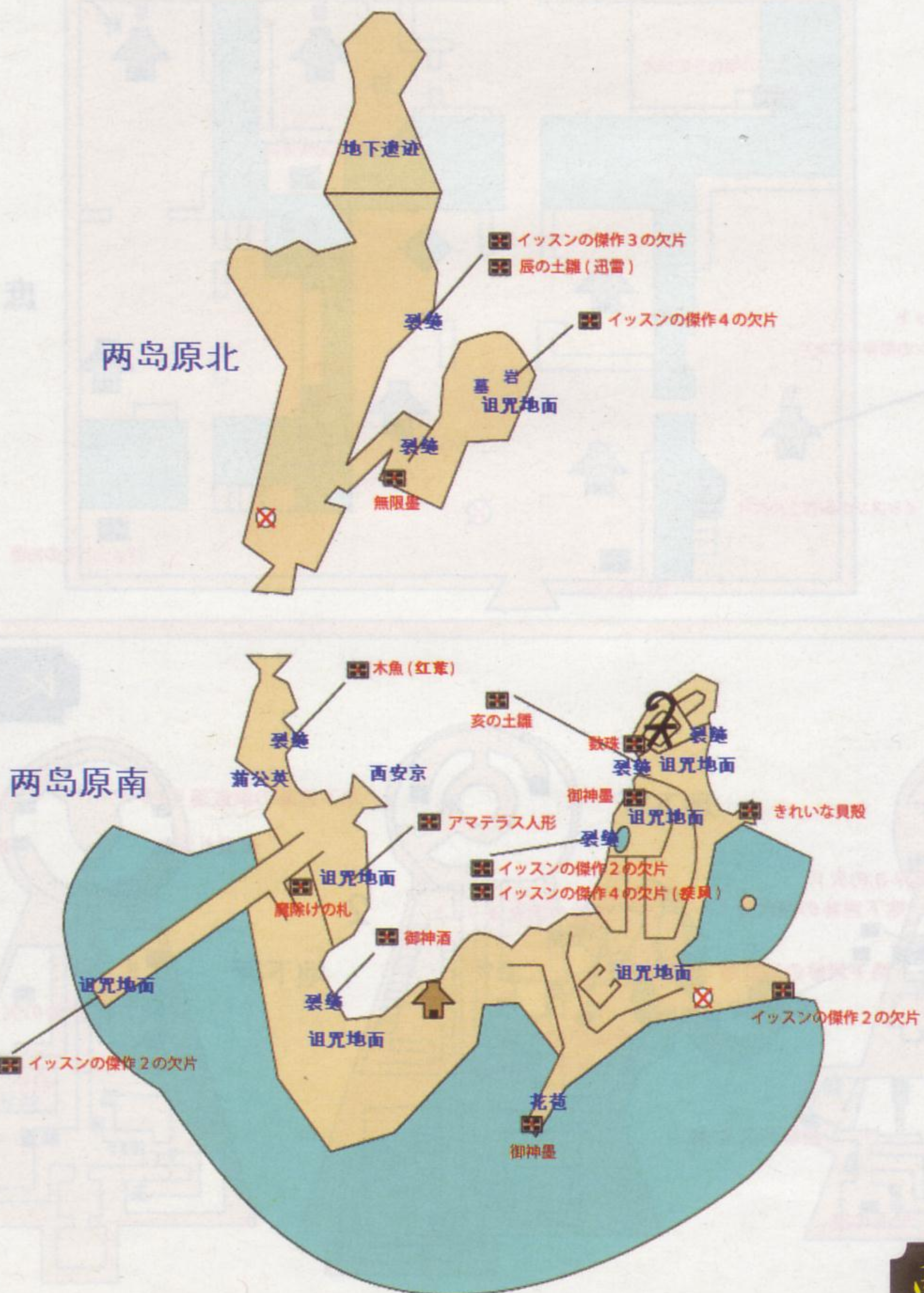
屋根里部屋 7
勾玉の鍵
爪
爪

1F 8
BOSS

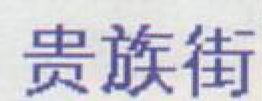
3F 4
都牟刈太刀
千手観音
妖怪
千手観音の左手
炎炎
炎
裂蜷
花
H
勾玉の鍵
花
花
花 花 花 花 花

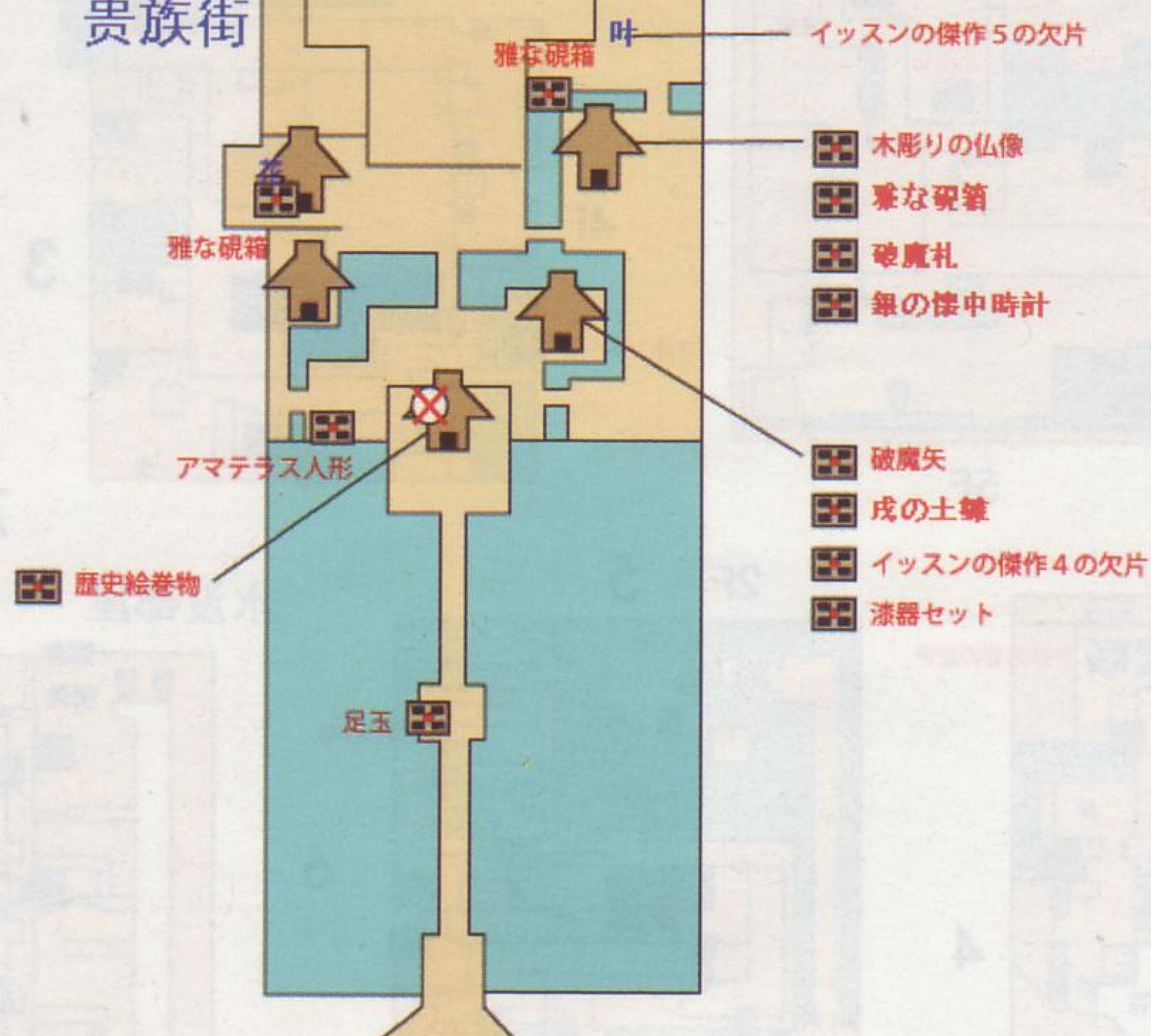
2F 5
申の土鍵
爪
爪
炎 炎
炎
炎
商人
イッスンの傑作２の欠片

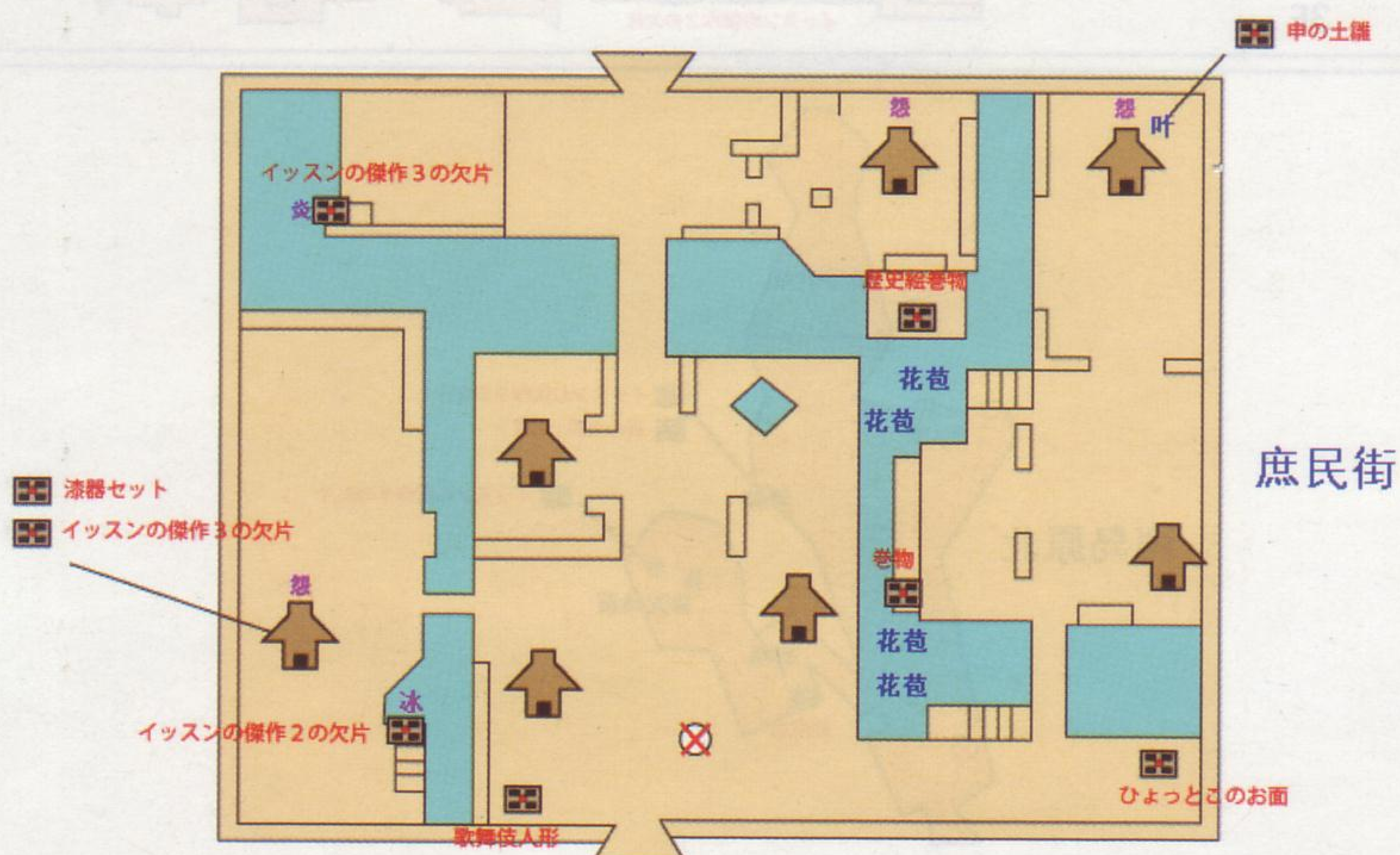
水没部屋 6
裂蜷
裂蜷
裂蜷
御神墨
裂蜷



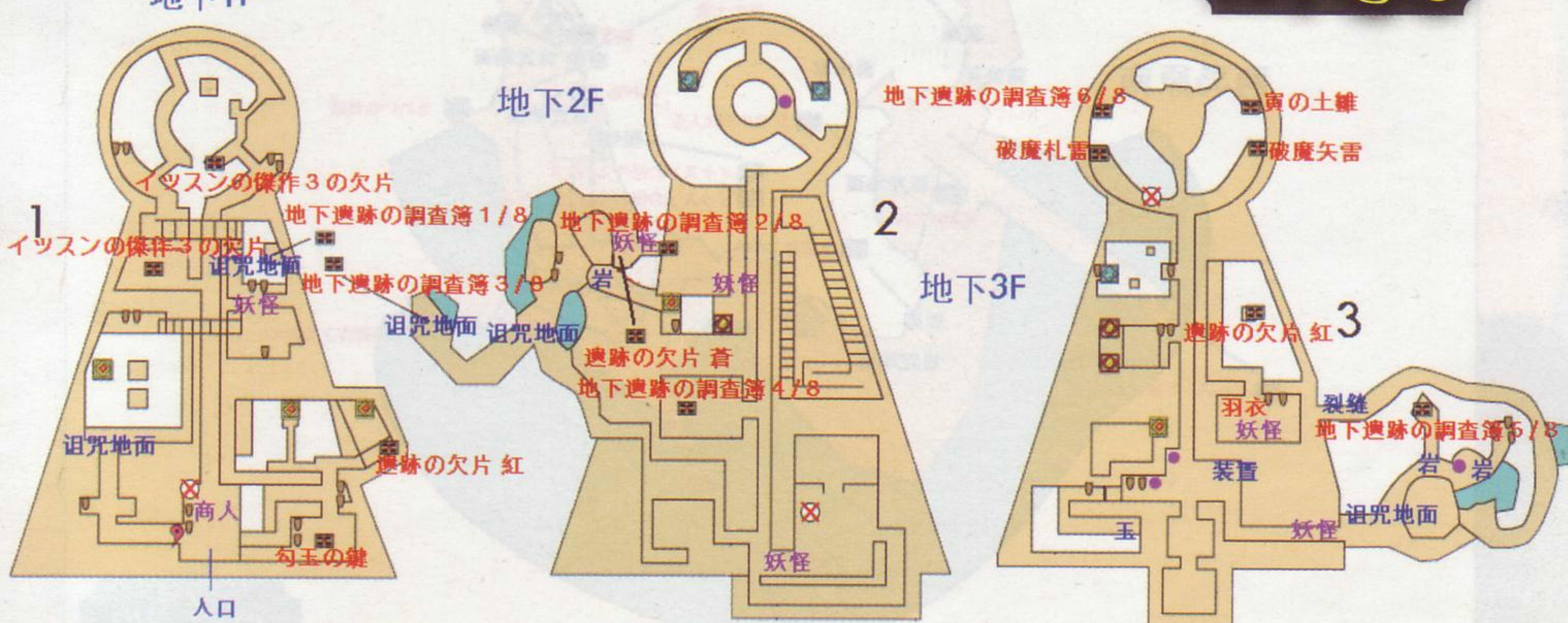
西安京




贵族街
叶
イッスンの傑作５の欠片
雅な硯箱
木彫りの仏像
雅な硯箱
破魔札
銀の懐中時計
アマテラス人形
破魔矢
戌の土雛
イッスンの傑作４の欠片
漆器セット
歴史絵巻物
足玉


申の土雛
怨
叶
イッスンの傑作３の欠片
炎
歴史絵巻物
花苞
花苞
庶民街
漆器セット
イッスンの傑作３の欠片
怨
巻物
花苞
花苞
冰
イッスンの傑作２の欠片
ひょっとこのお面
歌舞伎人形




地下遗迹
地下1F
1
イッスンの傑作３の欠片
地下遺跡の調査簿１/８
イッスンの傑作３の欠片
诅咒地面
妖怪
地下遺跡の調査簿３/８
诅咒地面
遺跡の欠片 紅
商人
勾玉の鍵
入口
地下2F
2
地下遺跡の調査簿２/８
妖怪
岩
妖怪
诅咒地面
诅咒地面
遺跡の欠片 蒼
地下遺跡の調査簿４/８
妖怪
地下遺跡の調査簿６/８
寅の土雛
破魔札雷
破魔矢雷
地下3F
3
遺跡の欠片 紅
羽衣
妖怪
裂缝
地下遺跡の調査簿５/８
装置
岩
岩
玉
妖怪
诅咒地面

芝居小屋

1F

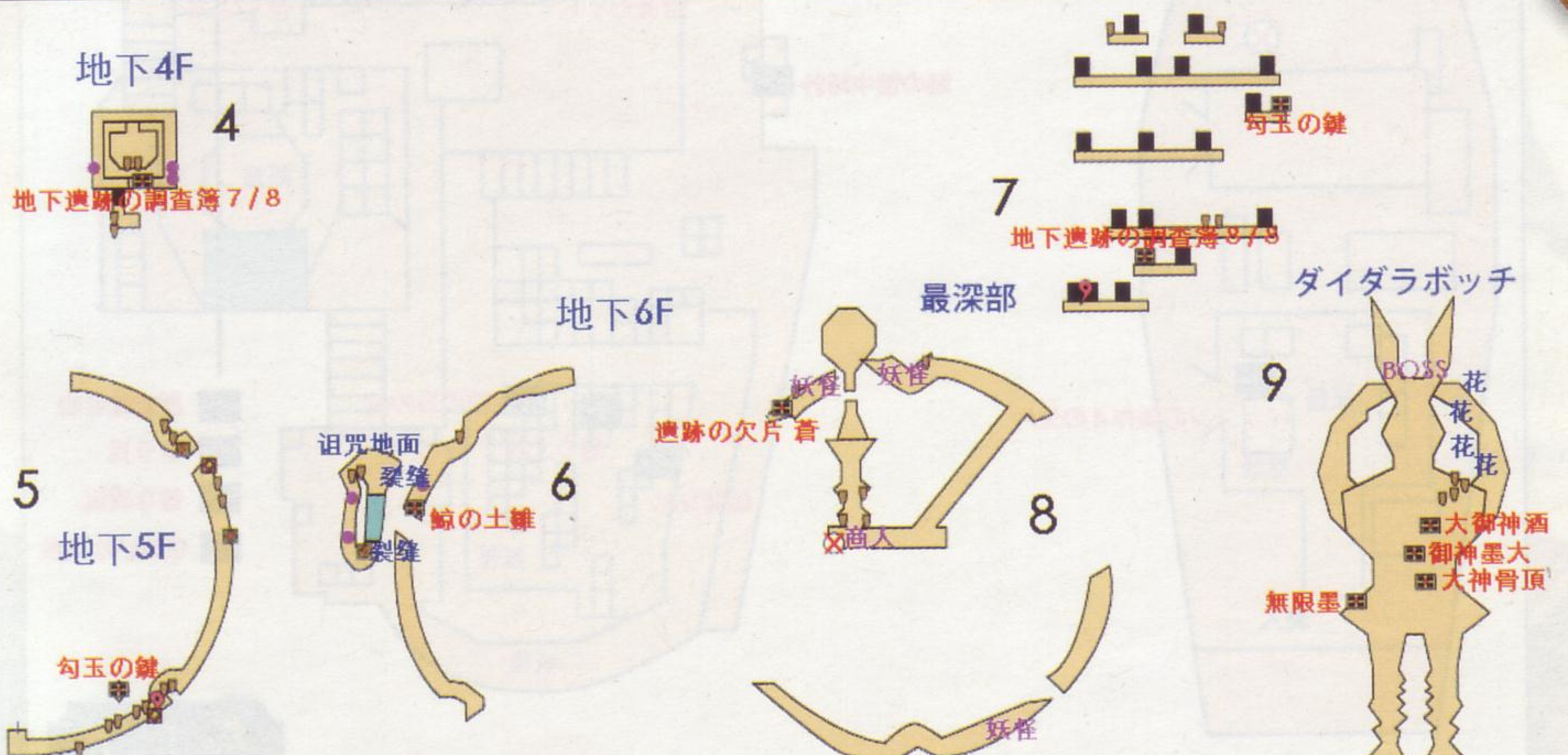
商人
BOSS
冰
入口
炎

2F

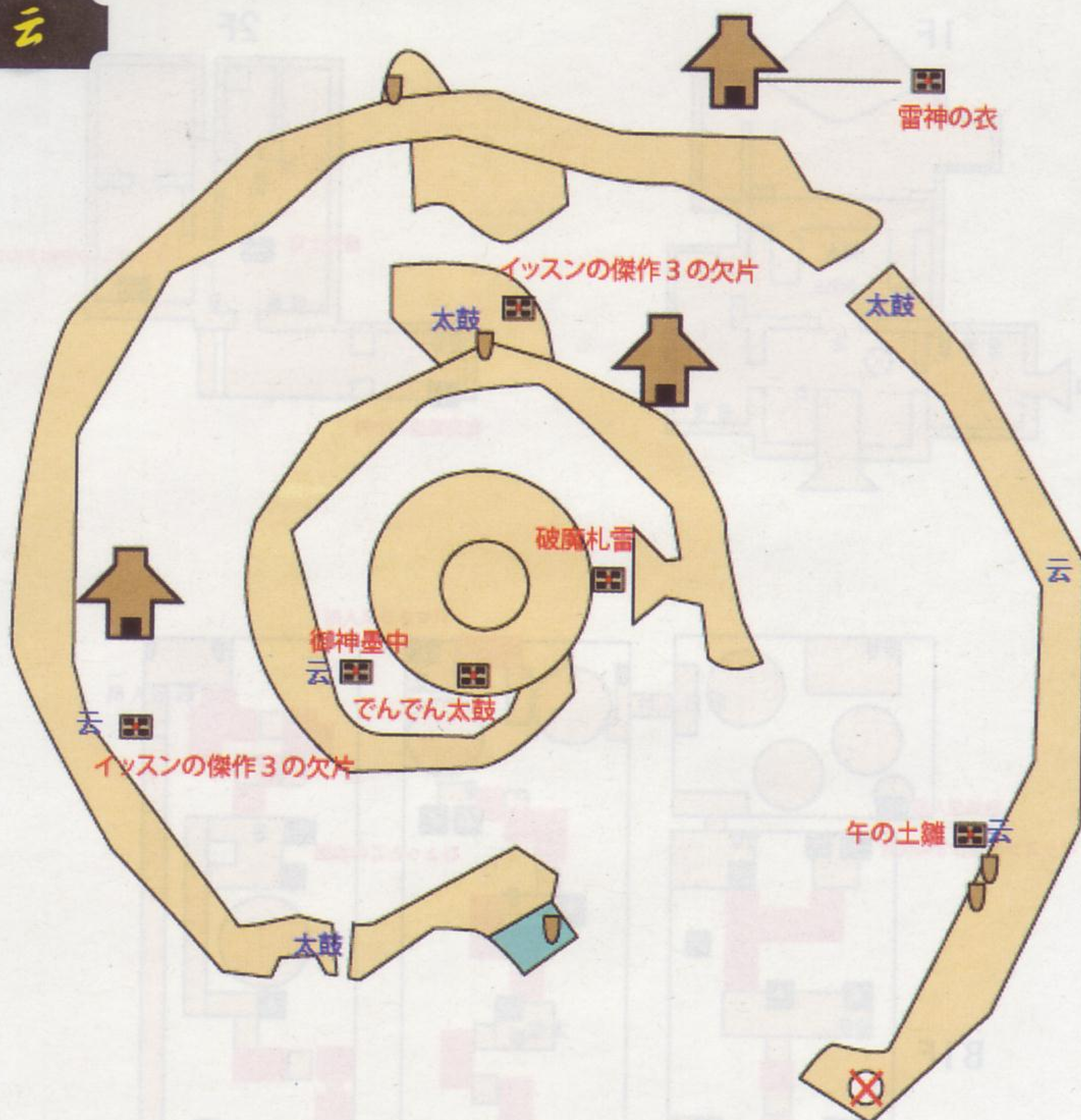
炎　炎
酉の土雛
イッスンの傑作３の欠片
商売繁盛の小判

B1F

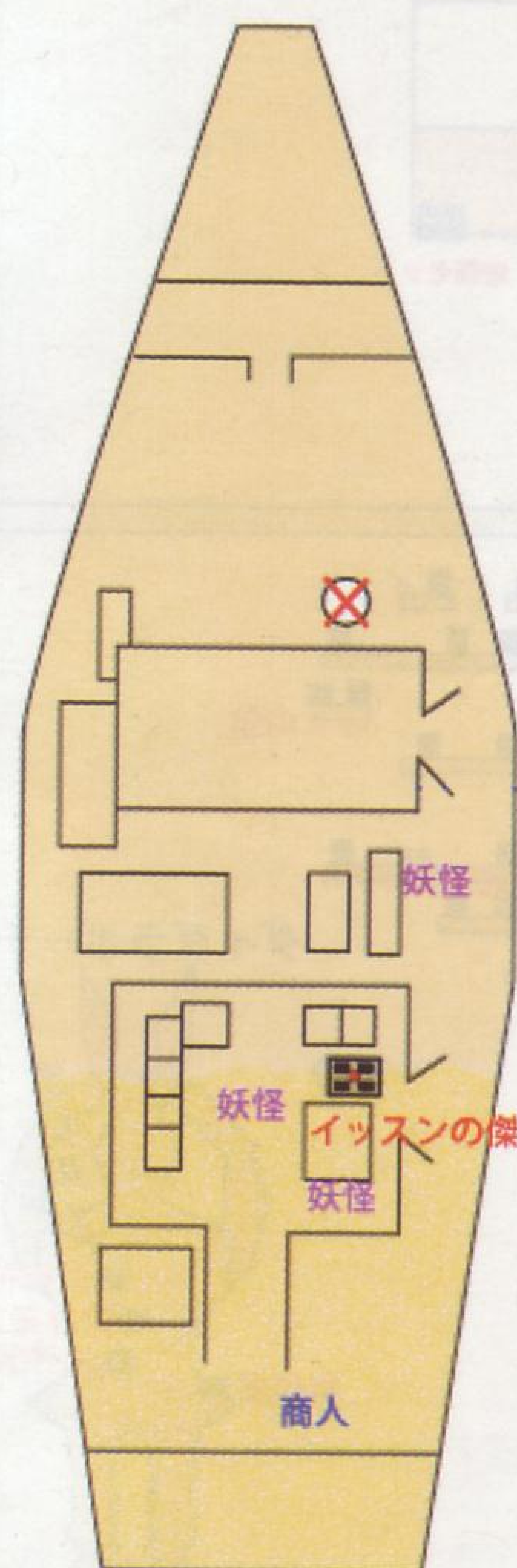
アマテラス人形
后台人员
后台人员
歌舞伎人形
イッスンの傑作３の欠片
ひょっとこのお面
太极
太极
后台人员
太极
炎
炎
炎
漆器セット



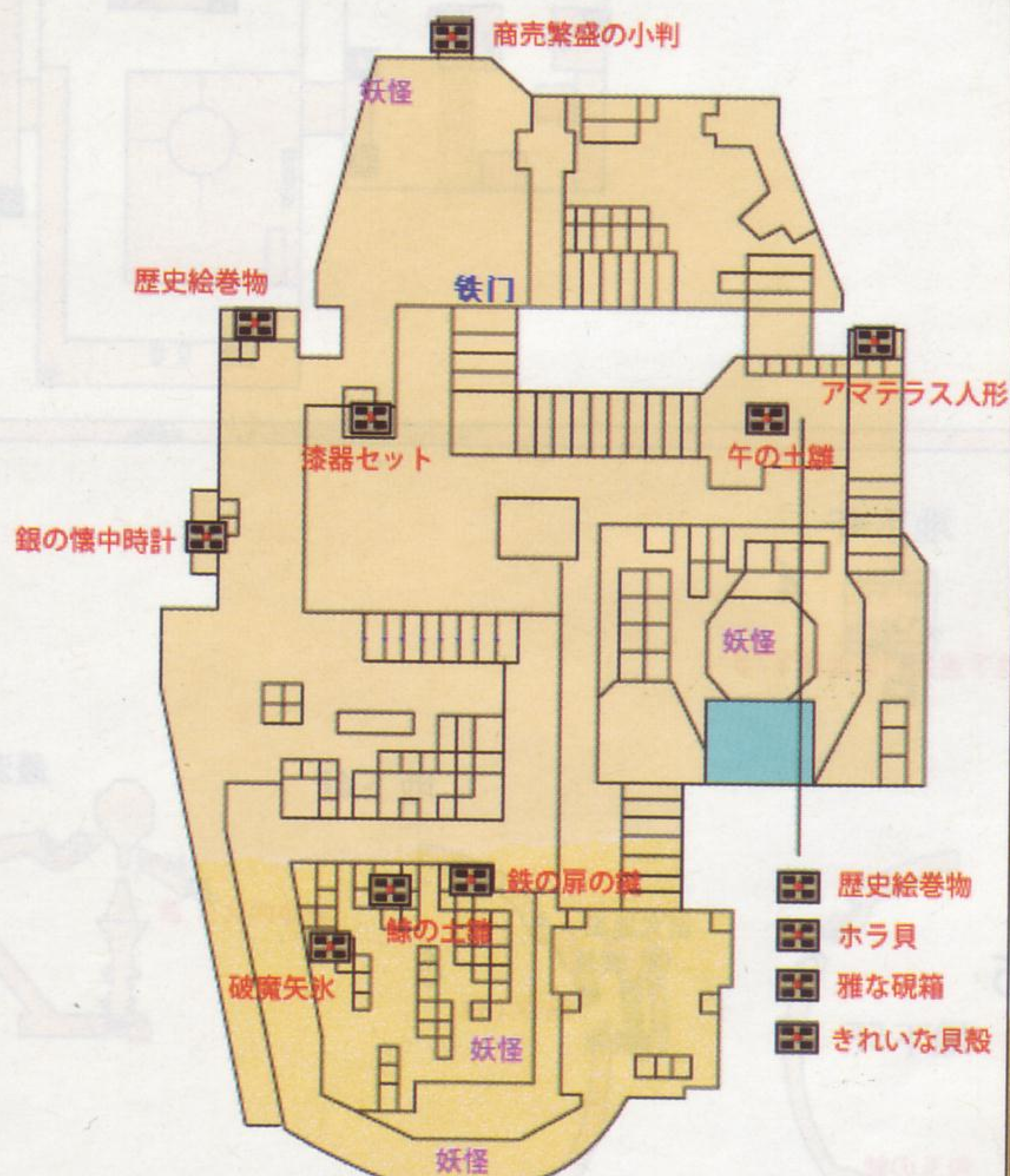
雷云



雷神の衣
イッスンの傑作３の欠片
太鼓
太鼓
破魔札雷
御神墨中
云
でんでん太鼓
云
イッスンの傑作３の欠片
云
午の土雛
云
太鼓

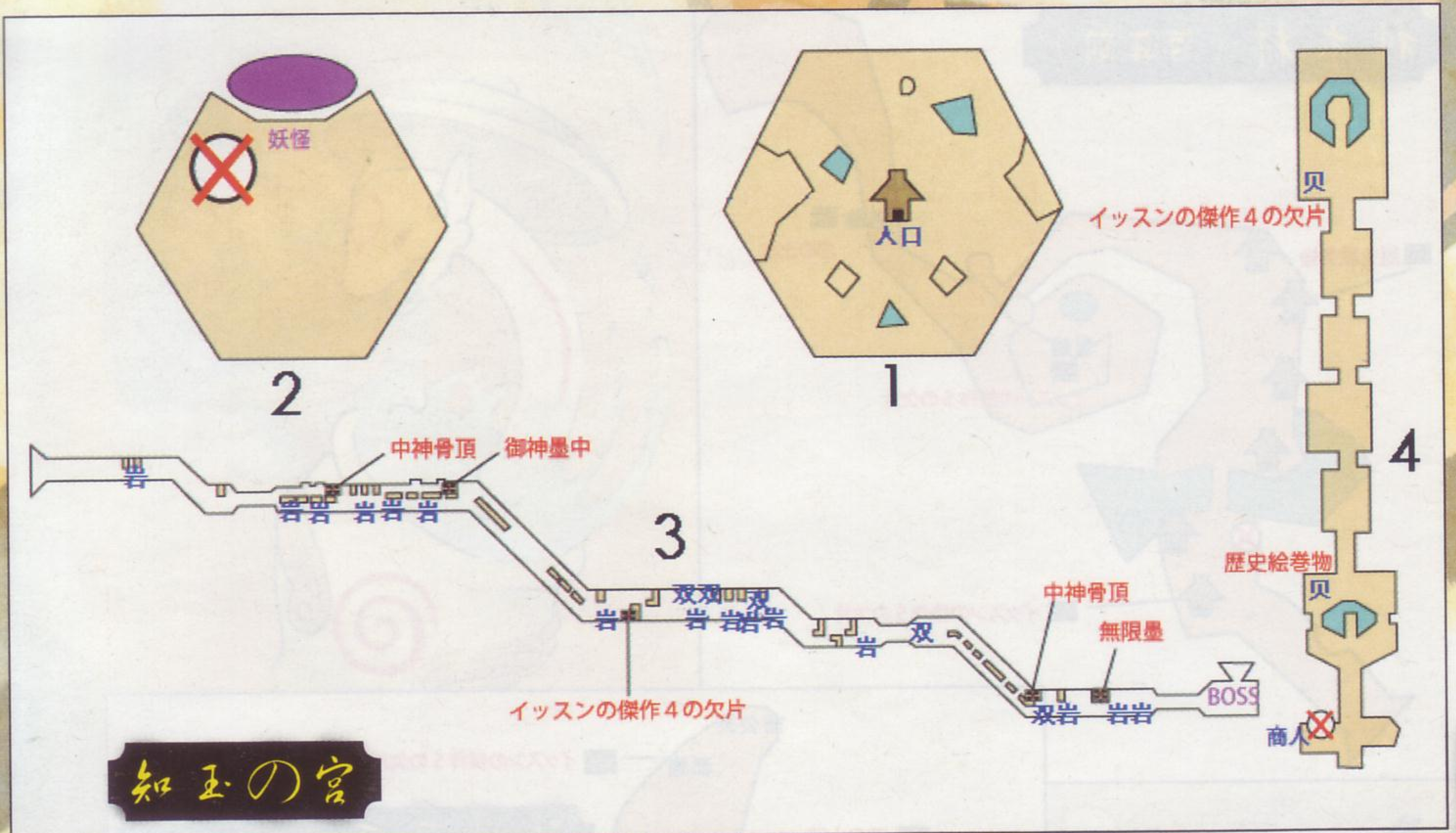


妖怪
妖怪
イッスンの傑作４の欠片
妖怪
商人



商売繁盛の小判
妖怪
歴史絵巻物
铁门
漆器セット
アマテラス人形
午の土雛
銀の懐中時計
妖怪
鉄の扉の鍵
鯨の土雛
破魔矢氷
妖怪
妖怪
歴史絵巻物
ホラ貝
雅な硯箱
きれいな貝殻

高丽丸



十六夜の祠

邪鬼面紗

4F

破魔札

裂鏡

3

商人

牢獄の鍵

诅咒地面

商人

入口

1

5F

2

3F

4

銘酒鋼のタマシイ

イッスンの傑作４の欠片

銘酒鋼のコブシ

2F

5

1F

6

大御神酒

訓練許可証

イッスンの傑作４の欠片

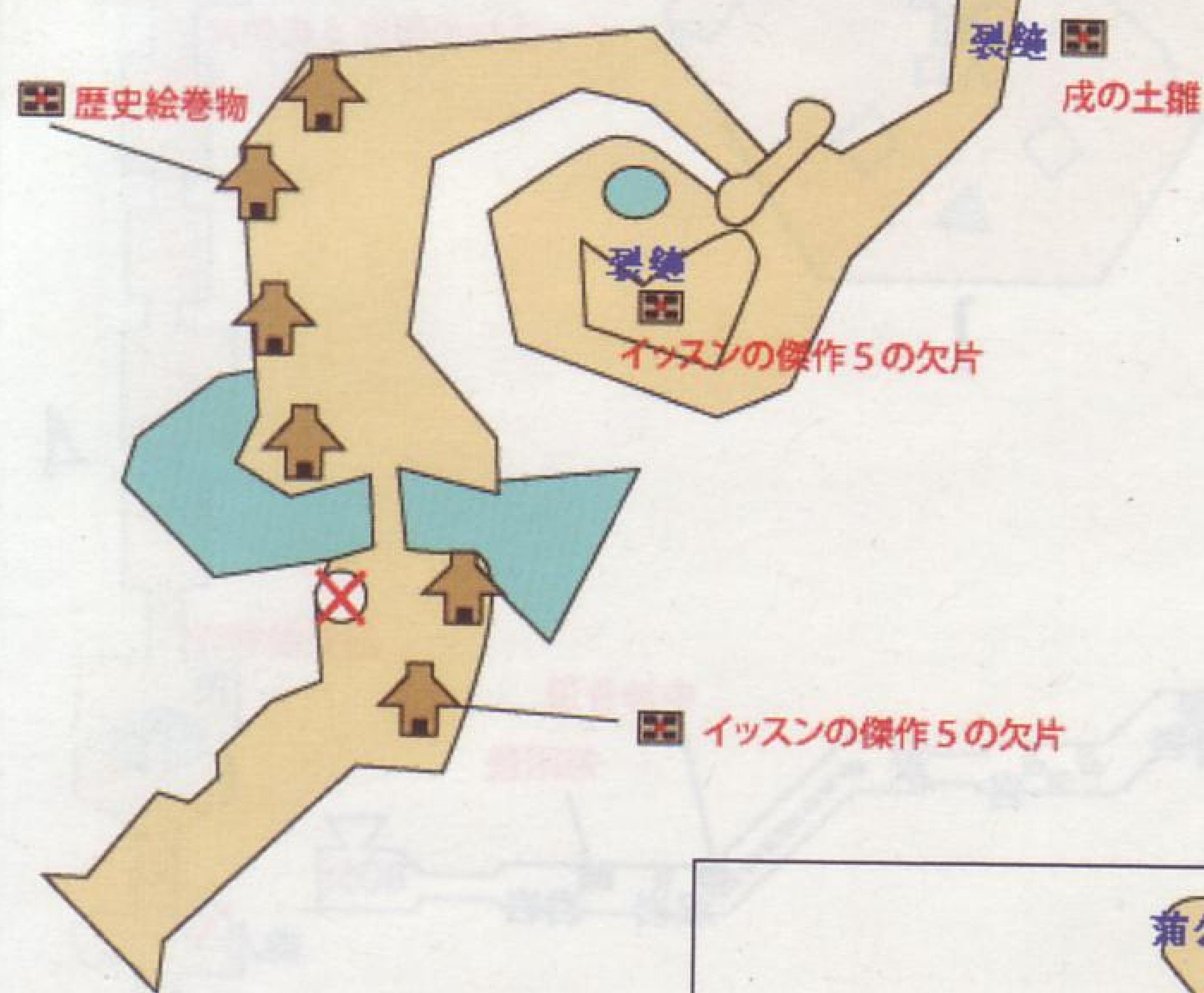
商売繁盛の小判

きれいな貝殻

黄金の邪鬼面紗

巳の土雛

破魔矢炎



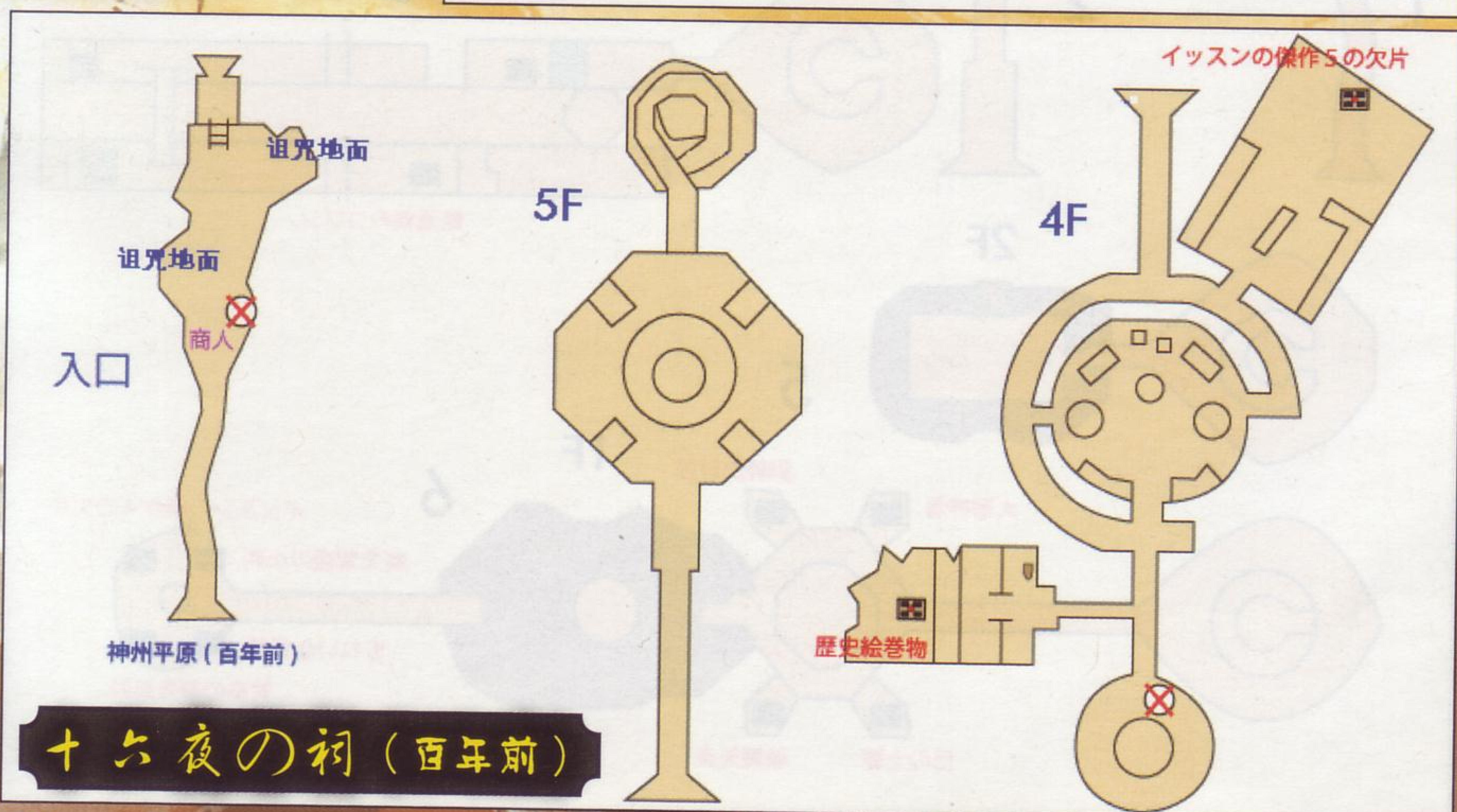
神木村（百年前）
裂蝕
戌の土雛
歴史絵巻物
裂蝕
イッスンの傑作５の欠片
イッスンの傑作５の欠片







神州平原（百年前）
蒲公英
裂蝕
イッスンの傑作５の欠片
子の土雛
新種の薬草
诅咒地面
裂蝕
诅咒地面
神木村(百年前)
御神墨
商売繁盛の小判
裂蝕
裂蝕
埴輪像
诅咒地面
蒲公英
裂蝕
土偶像
埴輪像
裂蝕
十六夜の祠(百年前)



诅咒地面
诅咒地面
商人
入口
神州平原（百年前）
5F
4F
イッスンの傑作５の欠片
歴史絵巻物
十六夜の祠（百年前）

冰室

1

大炮
大炮
动物
冰室の扉の鍵 1
妖怪
冰嵐石
动物
冰嵐石
商人
入口

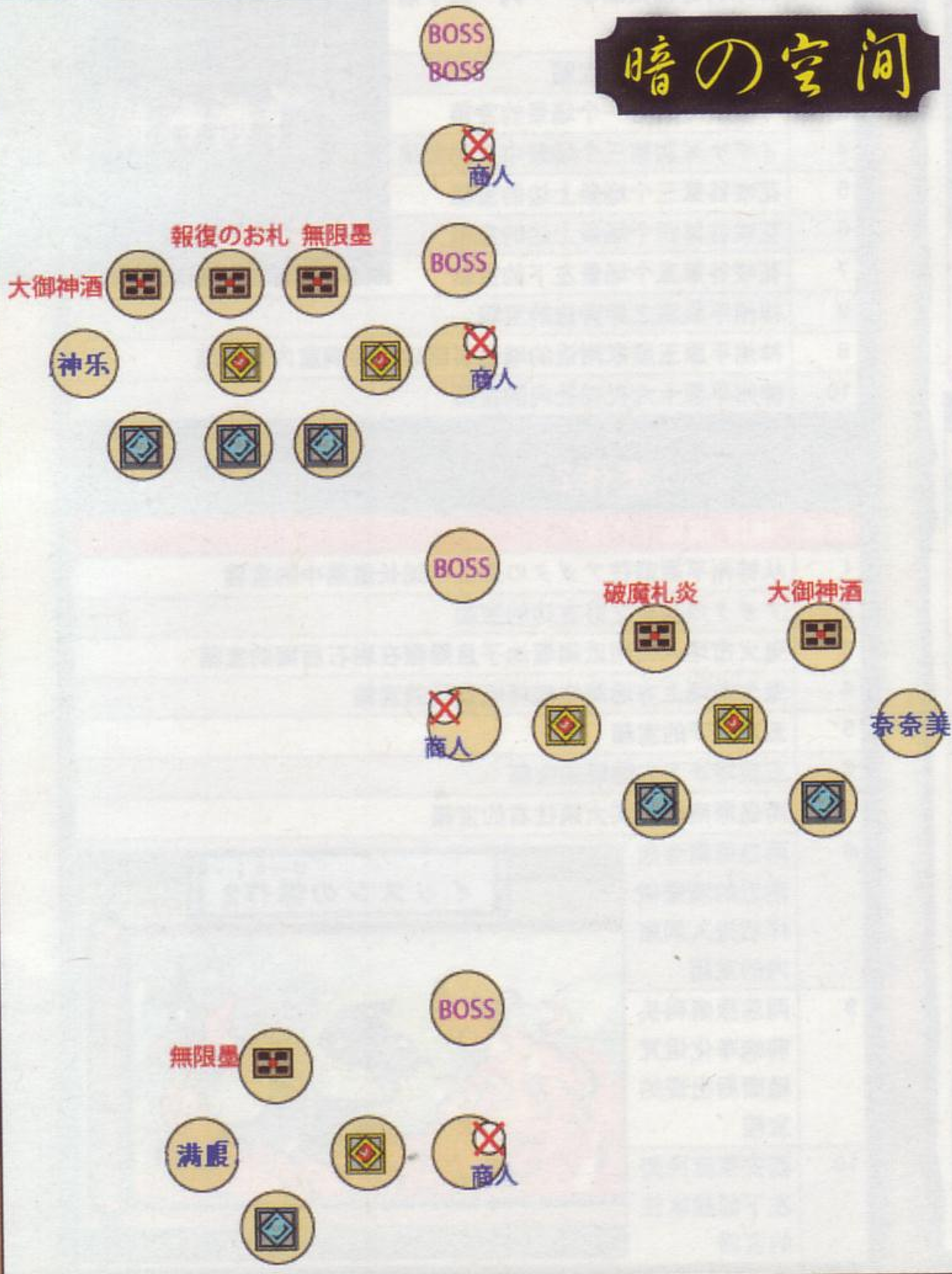
2

冰室の扉の鍵3
裂缝
妖怪
温泉
片吟の土罐
冰室の扉の鍵2
妖怪
花
真珠
妖怪
动物

歴史絵巻物
きれいな貝殻
冰室の扉の鍵4
裂缝
御神墨
竜の化石

3

真珠
大御神酒
BOSS
イッスンの傑作５の欠片
妖怪
イッスンの傑作５の欠片
商売繁盛の小判
御神墨
神骨頂
寅の土罐
竜の化石
真珠
無限墨
きれいな貝殻
ビー玉
神骨頂





通关后特典要素

物品名称	效果	获得条件
森罗万晶	强力神器，飞行道具，威力与范围为列全神器之冠	通关后必定获得
移身の业·漆黑の太阳	将小照外表改变的装饰品	通关后必定获得
归身の业	将小照外表恢复原状的装饰品	通关后必定获得
大神雅乐	音乐鉴赏模式	通关后必定获得
大神传绘卷	画廊模式	通关后必定获得
移身の业·传说の绘师	将小照外表改变的装饰品	妖怪绘卷物全收集后通关
移身の业·月の遗产	将小照外表改变的装饰品	骨董品图鉴全收集后通关
移身の业·初日の出	将小照外表改变的装饰品	所有绘卷物全收集后通关
唯我独尊の数珠	让太阳器与墨水不减的装饰品	イッスンの杰作の欠片全收集后通关

通关后继承要素

继承要素有金钱、装饰品、太阳器与墨水数量、幸玉槽、骨董品图鉴、妖怪绘卷物与イッスンの杰作の欠片。

收集要素一览

骨董品大全



名称	获得方法
ビー玉	名も无き男の家的宝箱
漆器セット	芝居小屋B1F右下房间的宝箱
	西安京庶民街的流行卫门家的左边的宝箱
歌舞伎人形	西安京商店南侧的宝箱
	芝居小屋B1F左上角房间的宝箱
戌の土雏	西安京贵族街，贵族家右边的宝箱
辰の土雏	イザナギ窟最终场景右边的宝箱
片吟の土雏	花咲谷第8个场景中水中的宝箱
子の土雏	药师村入口处使用“蔦卷”取得的宝箱
申の土雏	五重塔3F左边裂缝进入后使用“蔦卷”取得的宝箱
亥の土雏	药师村上层最下方高台上裂缝中的宝箱
巳の土雏	十六夜の祠1F进入广场后调查左下角红色墙壁得到的宝箱
酉の土雏	芝居小屋2F的宝箱
鲸の土雏	地下遗迹地下6F环形路尽头的宝箱
午の土雏	雷云入口附近吹散云层后得到的宝箱
寅の土雏	地下遗迹地下3F圆形房间右上的宝箱
黄金のひょうたん	药师村酒职人家2楼的宝箱
木雕りの熊	アガタの森往塞之芽途中支路上的宝箱
木雕りの佛像	五重塔4F左下燃烧的宝箱

名称	获得方法
きれいな贝壳	两岛原南通向塞之芽途中右边崖边的宝箱
ひょっとこのお面	西安京庶民街右下角的宝箱
	芝居小屋B1F右上房间中央的宝箱
雅な砚箱	西安京贵族街北东部燃烧的宝箱
	西安京贵族街贵族家中的宝箱
	西安京贵族街西部源内家门外的宝箱
银の怀中时计	高丽丸船舱内大炮房间往左下通路左侧的宝箱
	西安京贵族街贵族家中的宝箱
雷神の衣	雷云北边家中的宝箱
遗迹の欠片 苍	地下遗迹地下2F左上场景的宝箱
	地下遗迹最深部的宝箱
遗迹の欠片 红	地下遗迹地下1F右边以“双极”得到的宝箱
	地下遗迹地下3F羽衣上方房间的宝箱
土偶像	神州平原（百年前）十六夜之祠方向下坡后破坏右侧裂缝进入洞窟内的宝箱
埴轮像	神州平原（百年前）破坏南边地面的裂缝后进入洞窟内取得的宝箱
	神州平原（百年前）破坏南边墙上的裂缝后进入洞窟内取得的宝箱
真珠	冰室最深处宝箱
	冰室有很多大炮的场景中第三排左数第二个岛上的宝箱
アマテラス人形	花咲谷入口场景的宝箱
	从神州平原前往アガタの森途中道路上墙壁中的宝箱
鬼婆のキセル	鬼火市场第二个场景店铺上的宝箱
龙の化石	冰室冰地面滑行场景右边房间破坏地面裂缝后的宝箱
	冰室有很多大炮的场景中最上排右数第二个岛上的宝箱

イッスンの杰作の欠片

一个种类的杰作全收集后，打开主菜单中イッスンの杰作就能得到相应道具。

イッスンの杰作1

获得“报复のお札”



1	神木村奇稻田家中“一闪”障子后的宝箱
2	神木村高台上的宝箱
3	イザナギ窟第一个场景的宝箱
4	イザナギ洞第三个场景中央的宝箱
5	花咲谷第三个场景上边的宝箱
6	花咲谷第四个场景上边的宝箱
7	花咲谷第五个场景左下的宝箱
8	神州平原塞之芽旁边的宝箱
9	神州平原玉屋家附近的墙壁裂缝破坏后洞窟内的宝箱
10	神州平原十六夜神社内的宝箱

イッスンの杰作2

获得“神饰 魔除けの铃”

1	从神州平原前往アガタの森途中细长道路中的宝箱
2	アガタの森塞之芽左边的宝箱
3	鬼火市场入口附近隔着池子且隐藏在岩石后面的宝箱
4	鬼火市场上方通路中破坏墙壁后的宝箱
5	五重塔5F的宝箱
6	五重塔2F下方燃烧的宝箱
7	两岛原南的物实大镜往右的宝箱
8	两岛原南寺庙附近的墙壁破坏后进入洞窟内的宝箱
9	两岛原南码头前端净化诅咒地面后出现的宝箱
10	西安京庶民街左下部被冰住的宝箱



イッスンの杰作3



获得“破魔の备え”	
1	庶民街西北部燃烧的宝箱
2	芝居小屋B1F左侧房间上方的宝箱
3	芝居小屋2F右边房间的宝箱
4	西安京庶民街左下流行卫门家左边的宝箱
5	两岛原北中央部的裂缝破坏后洞窟内宝箱
6	地下遗迹的地下1F圆形房间中央的宝箱
7	水退后的アガタの森1层上方地面的裂缝破坏后的宝箱
8	雷云中央上方的宝箱
9	雷云左侧被云包裹的宝箱
10	第二次进入地下遗迹的地下1F，以“迅雷”打开的宝箱

イッスンの杰作4

获得“金の招き猫”	
1	西安京贵族街贵族家中的宝箱（用“一闪”破坏帘子）
2	两岛原北菅原道真墓后面，用“一闪”破坏岩石后进入洞窟内的宝箱
3	两岛原南的寺庙，用“辉玉”破坏裂缝后进入洞窟内，以“疾风”吹散树叶的宝箱
4	アガタの森2层占卜小屋附近，吹散树叶后出现的宝箱
5	神州平原东部，用“辉玉”破坏墙上裂缝后进入洞窟内，以“疾风”吹散树叶的宝箱
6	高丽丸甲板上的宝箱
7	知玉の宫水路途中的宝箱
8	知玉の宫最深部的贝壳
9	十六夜の祠3F最左上角的宝箱
10	十六夜の祠1F宝物库的宝箱



イッスンの杰作5



获得“神饰 反魂香”	
1	神州平原道场附近，将岩石斩断后地下的宝箱
2	西安京贵族街右上角深处，被树叶隐藏着的宝箱
3	アガタの森1层用“辉玉”破坏裂缝后进入洞窟内，以“迅雷”打开宝箱
4	神木村（百年前）高台上，用“辉玉”破坏裂缝后得到的宝箱
5	神木村（百年前）伊邪那岐家的宝箱
6	神州平原（百年前）上方用“辉玉”破坏裂缝后进入洞窟内得到的宝箱
7	冰室有很多大炮的场景中最上排左数第一个岛上的宝箱
8	冰室大炮场景之后的流冰场景，不要融解中间的冰块，往右边漂流后得到的宝箱
9	十六夜の祠（百年前）4F最深处的宝箱
10	帮忙让移居药师村的元渔师和占い好きの女结婚，之后他们会在药师村西北的悬崖上建立家庭，破坏那里的裂缝后就能拿到

商卖繁盛の小判

小判关系到药师村中锻冶屋锻冶神器的等级。游戏中共有8枚小判，将神器升级到最高等级只需要其中5枚，但是能够在最终决战前回收的只有3枚。因此在收集时一定要小心注意。

编号	详细位置
1	五重塔3F右上小路的宝箱
2	在神州平原救助ケガをした鹤后前往药师村，与民房中的女性对话后，不要前往2楼。过一段时间再来与她交谈
3	芝居小屋2F左下角宝箱
4	地下遗迹最深部与がしゃどくろ交战后获得
5	高丽丸船舱内，用大炮破坏墙壁后得到的宝箱
7	十六夜の祠宝物库的宝箱
6	神州平原（百年前）用“辉玉”破坏裂缝后进入洞窟内，以“迅雷”打开宝箱
8	冰室有很多大炮的场景中最上排右数第一个岛上的宝箱

目录绘卷物



在游戏中，满足一定条件后与相关NPC对话，可以触发收集条件。全收集后再次与该NPC对话，可以一次性获得大量的幸玉。以下是游戏中所有目录绘卷物收集的触发条件与所在地。

タマヤの花火道具目录

触发条件：剧情强制触发

名称	获得方法
火药	打倒神州平原带有〇印的妖怪
火绳	同上
四尺玉	同上
火筒	同上

名も无き男の陶芸道具目录

触发条件：进入花咲谷前与名も无き男对话

名称	获得方法
ろくろ	花咲谷入口右边小路上的宝箱
黑陶土	花咲谷入口上方诅咒地面净化后出现的宝箱
うわ药	花咲谷第三个场景的宝箱
白陶土	花咲谷第四个场景下方的宝箱
赤陶土	花咲谷第五个场景右下的宝箱

ミカヅキのアマテラス姿绘目录

触发条件：花咲谷破关后，前往十六夜神社

名称	获得方法
アマテラスの绘1	将神州平原中央岩石“一闪”后进入地下得到的宝箱
アマテラスの绘2	将神州平原最上方的岩石斩断后出现的宝箱
アマテラスの绘3	将神州平原上方的诅咒地面净化后出现的宝箱
アマテラスの绘4	破坏神州平原右上方的裂缝，进入洞窟内得到的宝箱
アマテラスの绘5	净化玉屋家旁边的诅咒地面后得到的宝箱
アマテラスの绘6	净化神州平原右下方神社后面细长通路尽头的诅咒地面后得到的宝箱

カリウドの钓り道具目录

触发条件：第一次进入アガタの森时与猎人对话

名称	获得方法
竿	将アガタの森2层的墙壁裂缝破坏后出现的宝箱
糸	将アガタの森占卜小屋旁的诅咒地面净化后的宝箱
针	鬼火市场第一个广场以“茑卷”上高台取得的宝箱
浮き	鬼火市场第二个广场右上角以“画龙”修复地面后取得的宝箱
疑似饵	五重塔5F南部的宝箱
オモリ	五重塔5F东北方向的宝箱

ぼくせんババの商卖道具目录

触发条件：剧情强制触发

名称	获得方法
怪しげな水晶	水退后的アガタの森1层中央的诅咒地面净化后出现的宝箱
怪しげなお札	水退后的アガタの森1层上方小岛上的宝箱
怪しげな骨	在水退后的アガタの森2层，击倒带有〇印的妖怪
怪しげな首饰り	在水退后的アガタの森1层，击倒带有〇印的妖怪

地下遗迹の调查簿

触发条件：剧情强制触发

名称	获得方法
地下遗迹の调查簿1/8	地下遗迹地下1F右上方的诅咒地面净化后出现的宝箱
地下遗迹の调查簿2/8	地下遗迹地下2F洞窟中最右边的宝箱
地下遗迹の调查簿3/8	地下遗迹地下2F洞窟中最左边的宝箱
地下遗迹の调查簿4/8	地下遗迹地下2F中央道路左边房间F宝箱（第二次进入遗迹）
地下遗迹の调查簿5/8	地下遗迹地下3F右边的宝箱
地下遗迹の调查簿6/8	地下遗迹地下3F圆形房间西侧宝箱
地下遗迹の调查簿7/8	地下遗迹地下4F宝箱
地下遗迹の调查簿8/8	地下遗迹地下6F很多门的场景中倒数第二排的宝箱

住职代理のツヅラオ遗品目录

触发条件：击倒怨灵王后与两岛原南的寺庙住持对话

名称	获得方法
魔除けの札	两岛原南码头下方的宝箱
木鱼	两岛原南关卡附近破坏裂缝后进入洞窟内的宝箱（需要红莲）
数珠	两岛原南塞之芽下层的宝箱
卷物	西安京庶民街右边利用“樱花”从水路上前进可以得到的宝箱

酒职人の酒の材料目录

触发条件：与移住到药师村的酒职人对话

名称	获得方法
麹	击倒花咲谷入口处的妖怪
米	击倒花咲谷第四个场景东边的妖怪
秘境の水	击倒花咲谷第七个场景的妖怪



桃太郎のきび团子目录

触发条件：与移住到药师村的桃太郎对话

名称	获得方法
きび团子（きなこ）	击倒神州平原北部塞之芽附近的妖怪
きび团子（よもぎ）	击倒神州平原玉屋家附近的妖怪
きび团子（ごま）	击倒神州平原东南方向通向十六夜神社途中的妖怪

历史绘卷物

历史绘卷物一部分会随着故事发展而得到，另一部分则需要玩家自行在游戏中收集。以下是需要自己收集的部分。



名称	地点	获得条件
森に巣食う女郎蜘蛛	アガタの森	五重塔入口的背后宝箱
忠实？姬と八犬士	西安京庶民街	上部民家的下方宝箱
体内に巣食う妖刀「金钉」	西安京贵族街	书屋库宝箱
红莲の甲胄	鬼火市场	同伴为九郎时进入鬼火市场，在第二个场景右下使用“辉迹”取得宝箱
海の底に广がる都	高丽丸	船舱内大炮左下场景的宝箱
月夜に沉む难破船	高丽丸	船舱内有ホラ贝的房间宝箱
神と并ぶ太子	知玉の宫	遇到紫式部的场景，对入口旁的贝壳使用“樱花”
迷いの森	神木村（100年前）	ナゾカイ的家中宝箱
怀かしの故乡	冰室	冰室冰地面滑行场景右边房间左上角宝箱
系がる刻	十六夜の祠（100年前）	4F左边的宝箱

妖怪素材抽取

强化神器除了需要小判来提升等级外，最基本的素材则需要从妖怪身上抽取。然而仅仅是正常地击倒妖怪是无法得到妖怪素材的，需要用特殊的方法或步骤。下表是游戏中出现的大部分妖怪素材抽取方法。

注：目前仍有部分妖怪的素材抽取方法不明，就不知道是不是游戏本身没有设计了。

妖怪	素材	条件
绿天邪鬼	不明	不明
赤天邪鬼	小骨	破坏陀螺后，HP为0时死亡过程中使用“一闪”
骸贝	小骨	气绝时使用“樱花”让其打开，然后“一闪”
黄天邪鬼	小骨	HP为0时死亡过程中使用“辉玉”
蛇带	皮	HP为0时死亡过程中使用“迅雷”或“雷光”之类的雷属性攻击
朱目古末都玖利	小骨	HP为0时死亡过程中使用“水乡”或“惠雨”之类的冰属性攻击
冰唇古末都玖利	皮	HP为0时死亡过程中使用“红莲”或“爆炎”之类的火属性攻击
鬼胡桃	皮	气绝时对其使用“樱花”让壳打开，接着使用“辉玉”把炸弹装进去，然后等5秒倒计时结束
青天邪鬼	小骨	HP为0时死亡过程中使用“一闪”
雷耳古末都玖利	皮	HP为0时死亡过程中使用“疾风”或“龙卷”之类的风属性攻击
黑天邪鬼	皮	HP为0时死亡过程中使用“双极”
がしゃどくろ	皮	残余HP极少时（用“辉玉”可以一击打倒的量），使用“辉玉二式”在核心处放上两颗炸弹
濡女	肝	HP为0时死亡过程中对红色核心使用“一闪”
旧绿天邪鬼	皮	HP为0时死亡过程中使用“一闪”
旧赤天邪鬼	肝	HP为0时死亡过程中使用“一闪”
炎兽	皮	HP为0时死亡过程中使用“水乡”或“惠雨”之类的冰属性攻击
三面古末都玖利	肝	同朱目古末都玖利、冰唇古末都玖利与雷耳古末都玖利，根据死亡时的属性来决定素材抽取方式
冰兽	肝	HP为0时死亡过程中使用“红莲”或“爆炎”之类的火属性攻击
埴轮战士	皮	HP为0时死亡过程中使用“辉玉”
埴轮武者	肝	HP为0时死亡过程中使用“辉玉”
雷兽	肝	HP为0时死亡过程中使用“疾风”或“龙卷”之类的风属性攻击
神兽	肝	同炎兽、冰兽与雷兽，根据死亡时的属性来决定素材抽取方式
武者どくろ	不明	不明





药师村的发展



在游戏刚开始时，小照所在的药师村是个荒凉的村子。而小照需要在旅途中劝诱一些人移住进药师村中，使得村子逐渐繁荣起来。满足一定条件之后，村子里会出现各种各样可利用的设施，其中还有关系到隐藏要素收集的，因此对于劝诱一事不应该怠慢。另外在进入十六夜の祠（百年前）之前可以随时回来进行劝诱，因此不用像对待不可回收宝箱那样神经质。

药师村移住人名单



对象	出现场所	移住条件
方向音痴の女	神州平原玉屋家附近，收集花火道具时出现	花火道具集齐后与她对话
ケガをした鹤	神州平原南部	习得笔调“辉玉”后出现
食いしん坊のサル	花咲谷	第二次来到アガタの森后，可以再次进入花咲谷，在入口附近与其对话
敌讨ちに燃えるキジ	两岛原南西安京入口附近	与其对话
独り身の婆さん	两岛原南塞之芽附近	神乐成为同伴后出现
1人ぼっちの男の子	两岛原南码头	让独り身の婆さん移住药师村后与男孩对话
元渔师	两岛原南海岸	神乐成为同伴后出现
酒职人	西安京庶民街南部	击败怨灵王后出现
料理人ヤクゼン	西安京庶民街北边的山猫亭	九郎成为同伴后出现
占い好きの女	アガタの森塞之芽附近	第二次来到アガタの森，找齐木仙婆婆的占卜道具后出现
タヌキ	アガタの森木仙婆婆占卜小屋洞穴中	第二次来到アガタの森，找齐木仙婆婆的占卜道具后出现
寂しがり屋の子犬	神州平原玉屋家附近	击败怨灵王后，冒险好きの犬已经移住药师村的情况下与小狗对话
恩人を探すウリ棒	神州平原	击败怨灵王后，贵族の男已经移住药师村的情况下与他对话
冒险好きの犬	两岛原北挖掘机附近	击败怨灵王后出现
演奏好きの雷神族	两岛原北地下遗迹入口处	击败怨灵王后出现
桃太郎	西安京庶民街上部	击败怨灵王后，食いしん坊のサル、敌讨ちに燃えるキジ与冒险好きの犬已经移住药师村的情况下与他对话
贵族の男	西安京贵族街源内家外面	击败怨灵王后出现
温泉好きの婆さん	神州平原前往アガタの森入口附近	药师村建成温泉之后与她对话
温泉好きの爷さん	两岛原南东部	药师村建成温泉之后与他对话
アカ太郎	药师村温泉	菖蒲痊愈之后，温泉好きの婆さん与温泉好きの爷さん已经移住药师村

药师村设施发展

设施名称	建造条件
锻冶屋	让1个人或动物移住
咒术屋	让2个人或动物移住
旅馆	食いしん坊のサル、敌讨ちに燃えるキジ、冒险好きの犬或是独り身の婆さん任中一位移住。又或是建成温泉后
桥1	民家2建成后
桥2	让10人以上移住
民家1	让方向音痴の女移住
民家2	让ケガをした鹤移住
民家3	元渔师与占い好きの女移住后结婚
温泉	让7人以上移住
酒场	让酒职人移住





玩转PSP

VOL.84 栏目主持：酷洛洛

本以为在今年的东京游戏展上，索尼会爆点料，结果很失望。面对3DS的大军压境，索尼出人意料的保持了沉默的作风，没有反击的迹象。反观PSP，2004年发售至今，已经是第六个年头。PSP发售时，索尼曾说过，PSP的硬件设计具有前瞻性，期待有10年的寿命。即使索尼现在公布PSP的后续机型，发售恐怕也得明年末。然后PSP和PSP2同步销售一段时间，PSP的寿命也真的能达到10年了。可能一切都尽在索尼的掌控之中吧。下面看看最近有什么新鲜软件出炉。

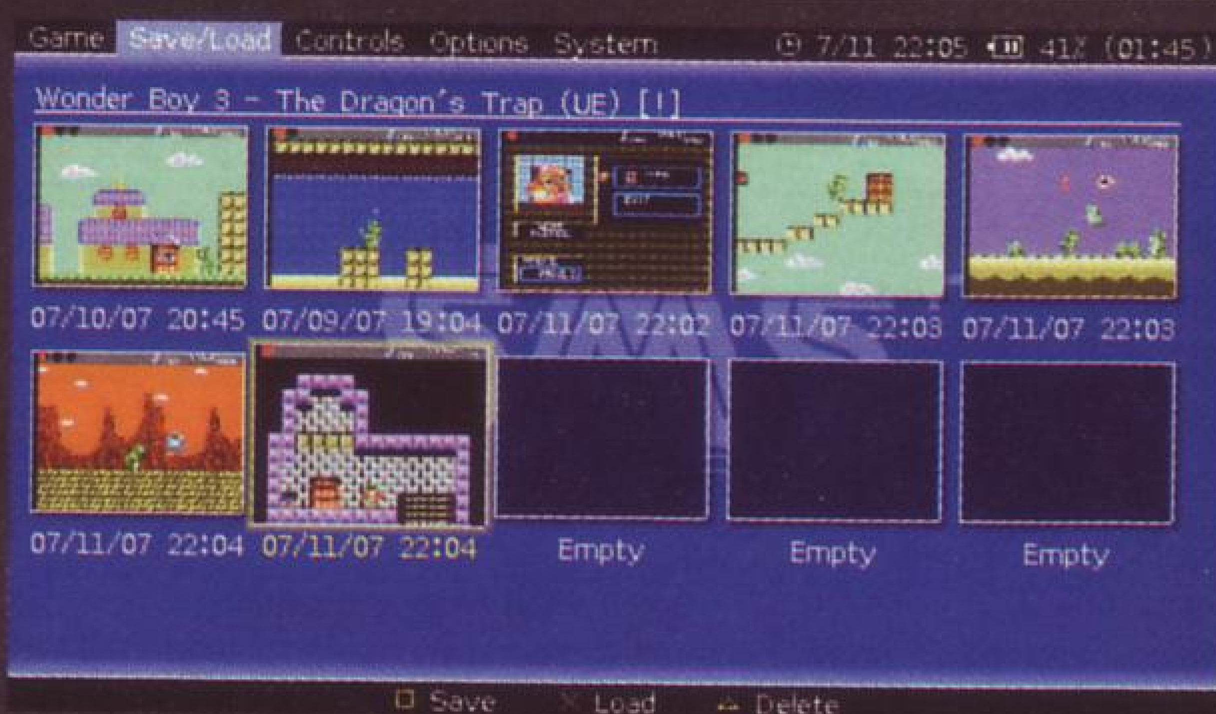
文 C.H.1.

PSP软件学院

模拟器

SMS Plus PSP新版发布

PSP上的SMS、GG模拟器SMS Plus PSP于10月16日放出V1.3.1版。新版加入了对TMS9918基础显示模式的支持，《F16战机》、《Rozetta no Shouzou》等游戏都能运行；可以自动存储设置，而不必再按X键确认。SMS Plus PSP的上一个版本发布于2009年的1月18日，迄今已经有1年半以上的时间。原以为程序已经停止开发，没想到作者却突然发布了新版本。不过，这次新并没有带来很大的变化。



SMS是世嘉上世纪80年代中期发售的8位元电视游戏机，竞争对手是任天堂的FC。GG就不用多介绍了，曾是GB的有力竞争对手。由于GG是在SMS的基础上研发的，硬件有一定的共通性，所以SMS Plus PSP能同时运行SMS和GG两种主机的游戏。SMS Plus PSP已经相当完善，对大部分的游戏兼容性都不错。使用SMS Plus PSP运行游戏时，PSP的方向键和滑杆控制方向，PSP的□、×则相当于SMS、GG主机的1、2键，

自制软件



CTF Tool GUI新版放出

电脑上的主题转换软件CTF Tool GUI于10月9日放出V4.3版。新版至此回32位和64位系统；增加了水波模式；支持PRXeditor V1.1版；修复了Pspboot_plugin.prx插件的错误。CTF Tool GUI是国人Patpat开发的软件，可以为PSP转换出漂亮的主题文件，让你的PSP不再千篇一律。因为是国人制作，软件除了英文菜单外，自然还有中文菜单，方便大家使用。

同人游戏

《Super Fightin' Spirit》新版公布



OpenBOR作为开源的游戏开发平台，吸引了不少开发者加入。OpenBOR上诞生了众多优秀同人游戏，它们的画面亮丽，手感也不错。这得益于OpenBOR优秀的开发环境以及引擎。《Super Fightin' Spirit》是一款最近推出OpenBOR平台适用的游戏，PSP玩家可以通过OpenBOR PSP软件来运行它。游戏为FTG，能够选择外形、能力不同的7位角色。游戏的场景很漂亮，画面效果达到了SFC水平。游戏的模式也相当多，有故事、对战、竞技三种模式可供选择，其中故事模式比较简单，有完整的情节，并会遭遇BOSS战。

破解工具

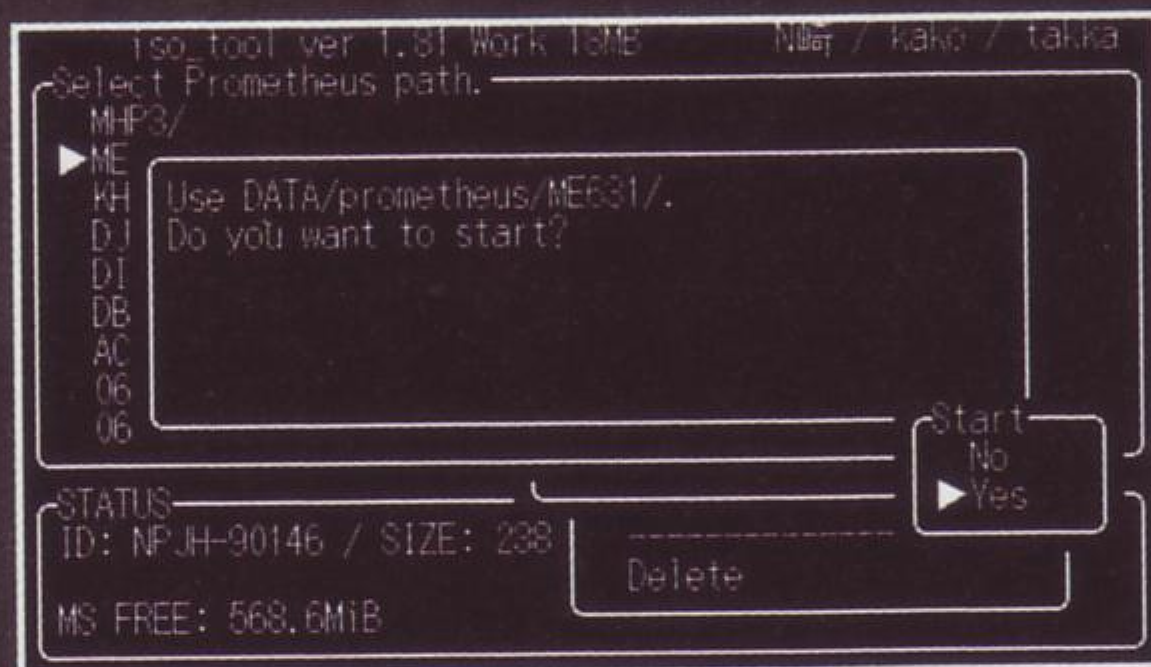
Prometheus模块补丁新版放出

- avcodec.prx
- EBOOT.BIN
- g729.prx
- libatrac3plus.prx
- libmp3.prx
- libmp4.prx
- me_t2img.img
- me_wrapper.prx
- meimg.img
- mp4msv.prx
- mpeg.prx
- prometheus.prx
- sc_sascore.prx
- vaudio.prx

PSP用的Prometheus（普罗米修斯）模块于10月18日放出ME631版。新版加入了对ISO Tool V1.80的支持；直接运行部分6.31内核文件游戏，修复了《第二物语》、《God Eater Burst》试玩版、《游戏王5D's》、《MHP3》试玩版、《祝福的钟声 携带版》的各种问题。使用Prometheus，我们可以游玩以前无法运行的众多游戏。不过，事前需要将Prometheus模块中的文件与游戏ISO进行整合。如果在电脑端操作可以使用WQSG_UMD，如果在PSP端操作则可以用ISO Tool。

如果是已经打过Prometheus模块的ISO，将新的Prometheus模块的文件直接拷贝到游戏的PSP_GAME/SYSDIR文件夹内即可。如果是原版的ISO，没有打过Prometheus模块，则要麻烦些。首先要把将PSP_GAME/SYSDIR文件夹下的EBOOT.BIN文件拷贝出来，重命名为EBOOT.OLD。然后将EBOOT.OLD拷贝到刚才的PSP_GAME/SYSDIR目录下，再将Prometheus模块中的文件拷贝到PSP_GAME/SYSDIR目录下。怎么判断游戏是不是已经打过Prometheus模块了呢？其实非常简单。只要看看ISO的PSP_GAME/SYSDIR目录下有没有EBOOT.OLD就可以了。如果有的话，就是已经打过Prometheus模块的文件。

ISO Tool新版放出



PSP上的ISO管理工具ISO Tool于近日放出V1.79、V1.80、V1.81等多个版本。新版更改了菜单显示的顺序，排列更加合理；加入了自动补丁的功能；加入了对《龙珠TAG VS》的支持，但需要将UMD ISO模式变更为Sony NP9660。ISO Tool可以对PSP记忆棒内的ISO、CSO文件进行解压再处理。如果你不方便使用电脑，那可以通过ISO Tool在PSP上直接对ISO、CSO文件进行操作。使用ISO Tool再配合Prometheus，可以在PSP上就完成游戏破解。此外自V1.80版开始ISO Tool已经对应Prometheus ME631，只需将上面介绍的Prometheus ME631补丁文件夹内的所有内容拷贝到ISO Tool的“iso_tool\DATA\prometheus\ME631”目录内即可加载Prometheus ME631的功能，实现傻瓜破解。

栏目主持:酷洛洛

玩转NDS

VOL.84 文 小超





随着3DS的公布，减少的不仅是NDS系列主机的销量，其中还有自制软件的产出，不少NDS自制软件作者如今都把目光投向PSP甚至更为有利可图的iTune平台，这凄清冷落的景象虽然多少令人伤感，但也更让玩家期待3DS的到来。

NDS软件学院

软件新闻

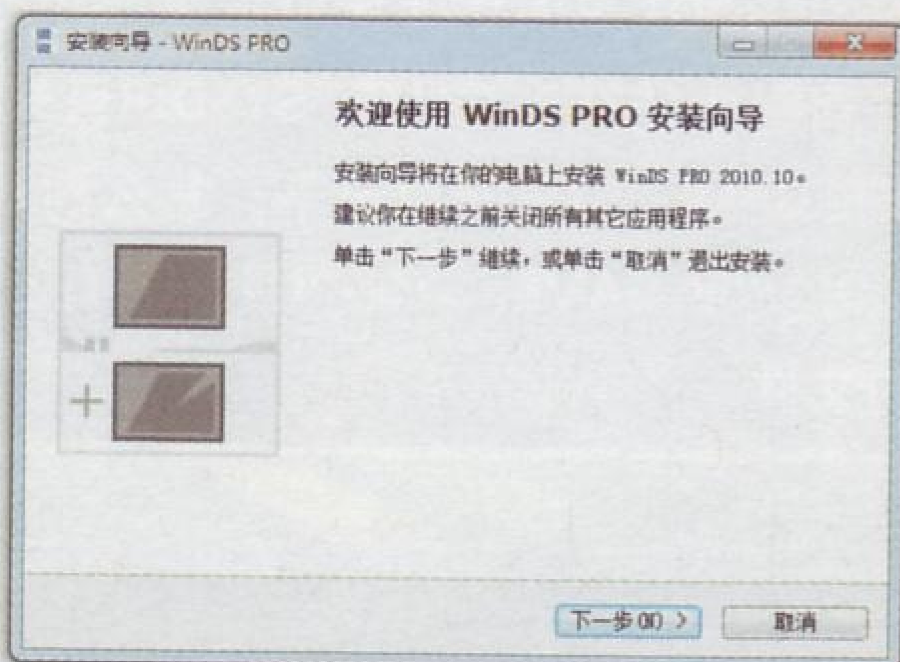
iDeaS新版放出

电脑上的NDS模拟器iDeaS于10月8日放出V1.0.3.7最终版。新版修正了矩阵查看器的错误；解决了多边形透明的问题；加入了对四核的支持。试着用新版的iDeaS运行最近发售的《FIFA世界杯2011》、《银河铁道999 DS》、《怪物史莱克4》等游戏，均能运行，画面贴图基本没有错误，只是速度有点偏慢。有兴趣的朋友可以去iDeaS的官方网站看看，网址是http://ideasemu.biz。



WinDS PRO新版公开

NDS上的模拟器程序合集WinDS PRO于10月6日放出新版。新版对模拟器进行了更新，将iDeaS的版本更新到V1.0.3.7 beta 2.0版，VBA-M更新到SVN 959版；升级了金手指数据库，USRCHEAT.DAT更新到9月24日发布的版本；加入了新的皮肤。WinDS PRO里面内置了包括No$gba、DeSmuME、iDeaS等在内的多款NDS模拟器以及VBA-M一款GBA模拟器。由于是集成化安装，程序的使用很简单，适合经常用电脑玩NDS或GBA游戏的朋友。



Colors新版发布



还记得NDS的那个颇有特色的绘图软件Colors吗？好久没有消息的Colors竟然在10月5日放出了V1.1新版，着实让喜爱它的用户欣喜。新版的Colors取消了1MB容量的限制，用户可以绘制无限容量的图片；加入了快速撤销功能；改善了延迟问题，整体性能有所提升，绘图更加精确；加入了自动全屏压力校准功能；整合了图片库，浏览、下载、收藏、分享都可以直接使用无线网络；采用了新的界面，更加简洁；增加了左右手支持；加入了新的画笔，猪鬃式的画笔会给你带来特别的感觉。

算起来，Colors也算NDS自制软件的元老了。从2007年发布至今，已经有4个年头了。虽然Colors的更新不是很频繁，软件的功能早已相当完善。目前已经有70万张通过Colors制作的图片公布，而且很多都非常漂亮。

DS2x86开发进行中

上次介绍的DS2x86，作者继续开发中，并且有了众多进展。作者中构了代码，改变了所有的内存地址和例程，以使得内存不再偏移。虽然开发的困难多多，但从作者的博客中可以看到，作者的自信心还是很强的。DS2x86可以运行4DOS专用的游戏。等DS2x86推出后，大家在NDS上又有得玩了。



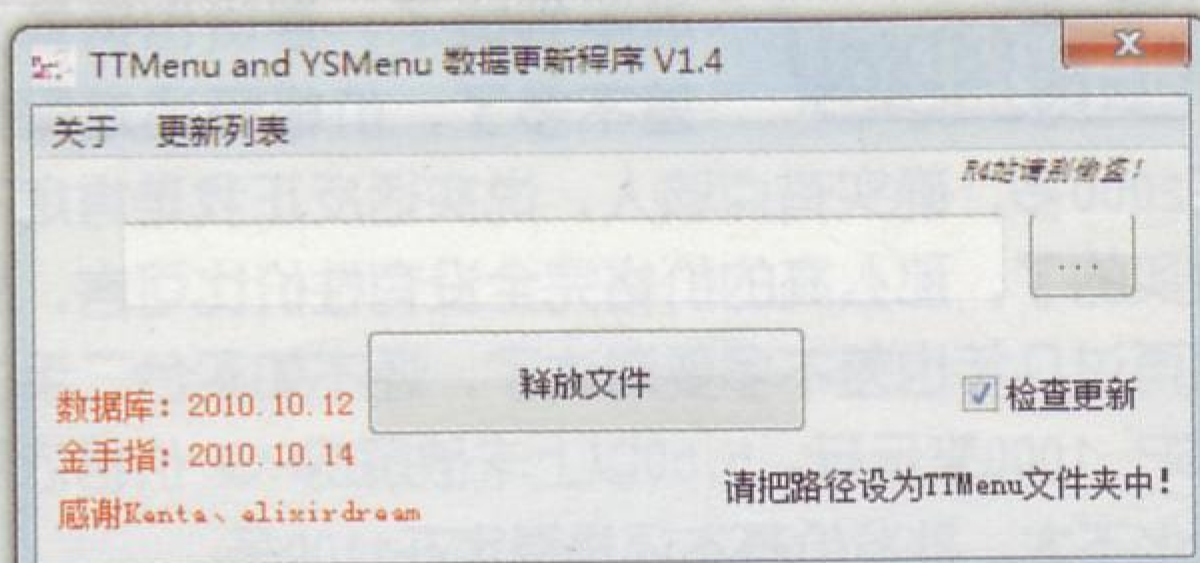
ScummVM新版放出

NDS上的老式电脑模拟器ScummVM于10月12日放出V1.2.0版。新版加入了对Fascination平台的支持；可以运行《脑博士的城堡》、《冰雪人》、《霍伊尔经典纸牌游戏》、《国王的冒险》；添加界面定位功能；支持MIDI设备；修复了GFX计数方面的错误；过场动画更加流畅了。ScummVM是一款电脑游戏的模拟平台，目前已经支持众多的引擎。不仅仅是NDS，ScummVM在多个机种上都有版本推出，像PSP、GP2X、Wii、GameCube等等。喜欢老游戏的朋友不要错过。



TTMenu和YSMenu数据更新程序发布

由PG工房制作的TTMenu和YSMenu数据更新程序于10月14日放出V1.4新版。新版解决了金山毒霸、小红伞、AVG等杀毒软件被误报为病毒的错误；新增了更新列表，方便用户了解更新信息；修正了部分错别字；加入了金手指自动更新功能。程序可以用来更新TT和YS菜单的游戏数据库和金手指，很适合使用烧录卡的玩家。



掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

11月寒意未浓，国内掌机市场却犹如寒冬，不过这也是意料中事，一个没破解、一个出新掌机，试问这时期如何才能刺激玩家的购买欲呢，现在我们就来看看各地的掌机市场近况吧。



随着黄金周的远去，广州卖场再次沉寂起来，迎来寒假前的销售淡季。今年淡季特别淡，随着新一代手机性能的不断增强和操作性能的提高，加之久攻不破的6.20系统，使得原来的一大票小P玩家分流到了手机游戏平台上。卖场里的转营潮在继续着，连一些游戏大店也悄悄地把半边门面换成了苹果的LOGO。

过完了黄金周和掌机销量的全面崩溃，商家手里压着的大量余货急于换成现钞，加上欧洲SCE的突然降价消息，使得下旬的小P市场跌声一片。首当其冲的是滞销王PSP go，黑色跌至1210元、白色跌至1230元。比起月初足足250大元的跌幅在令人哇然的同时也是入手的好时机，对该机型有兴趣的朋友不妨近期购买，记得在购买的同时向商家多索要几个PSN的收费游戏，第一、商家的PSN点数多为黑点、黑卡，成本接近于零；第二、现在商家忙于抛货套现，顾客是上帝，好好把握这个机会。跟着6.20的PSP-3000也有一定程度的跌幅，黑白两基础色分别报1120元和1170元，比起月初跌幅在40～50元；银色报1155元，跌幅60元；彩色系里的滞销色黄色和绿色报1180元，跌幅在50元；较受欢迎的紫色、红色报1195元、跌幅60元；蓝色报1210元，跌幅40元；新上市的青瓷蓝、粉红两色报1200元和1240元；可破解型5.03翻新拼装机继续着其玩笑天价2150元，请大家略过。

谈完小P再来谈谈任系掌机，其行情总体稳中有降，神游行货版iDSi黑白两基础色报1200元，彩色系粉红、冰蓝报1280元。其基础色报价已经低于水货价格。建议有购买需求的玩家朋友优先考虑，毕竟买行货享受售后服务这点是买水货比不上的，况且现在还有价格优势。NDSi黑白两基础色和冰蓝色报1230元，蓝色报1310元，绿色报1270元，粉红色报1270元。NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系报840元，最近在卖场里也难觅这三大杠的版了。倒是翻新二手满天飞，对该机型有购买意向的朋友建议增加预算购买NDSi或购买行货版的NDSL。



就跟之前所预计的一样，卖一台少一台的5.03可破解的PSP-3000，现在基本上进不到货了，存货也销售得差不多了，价格嘛还是保持在2000多，确实有点骇人，说实话反正我是肯定不会买的了，那么高的价格完全没有性价比可言，而且再过几年也差不多要淘汰了，还不如买台二手的PSP-1000来玩玩。5.50以上未破解的PSP价格依然变化不大，批发价基本还是稳定在1100多。

配件方面没什么变化，值得一提的是最近市面上出现了一种假的红棒，外观看不出什么问题，但是非常慢，大概只有3M/秒的速度，完全不能称为高速卡，大家在购买的时候千万要注意。16G记忆棒现在价格比较便宜，有兴趣的玩家可以考虑换张大容量的记忆棒。

最近试玩版游戏放出好几个重磅炸弹：《怪物猎人 携带版 3rd》、《啪嗒砰3》，都是非常值得期待的大作，不过预计圣诞节放出的新自制系统能不能完美运行这几个新游戏是大家都想知道的问题，只有希望到时候PSP-3000玩家们不会“杯具”吧。

烧录卡没什么好说的，个人还是推荐DSONE和DSTWO，虽然价格贵点但是兼容性等方面都是最好的，与其去选择那些价格便宜质量参差不齐的烧录卡，还不如一次到位比较好。



家用机一个接着一个破解，先是PS3，接着是X360 slims，这个无疑给X360带来新的销售热潮。掌机方面也传来好消息，6.20HEN进展顺利，有望在今年圣诞节前发布自制程序，这个消息无疑给耐心等待破解的朋友带来无限曙光。近日索尼也推出了PSP动作游戏神作《战神 斯巴达幽灵》，奎托斯闯荡亚特兰提斯对抗鱼人士兵与巨大海怪，深入雪山对抗石像巨人，这绝对是掌机ACT的最强画面。报价方面，PSP go主机价格暴跌，目前是1230元；PSP-3000 6.20版主机价格稳定，黑色报1150元，白色和银色报1180元，绿色和黄色报价是1230元，红色和蓝色是1250元，紫色、粉色和青瓷绿1280元。

NDS方面，有行货的支持，iDSi价格一如既往地稳定，四款颜色报价是1230元。烧录卡方面，目前兼容性最好的莫过于DSTWO，售价是240元左右，价格昂贵，不少玩家望而却步。大家都知道R4品牌烧录卡，在原R4小组解散后，各种“R4”品牌的山寨烧录卡已超过20个牌子了，近日黄金版R4推出了2.0新版烧录卡，新版R4载入速度更快，游戏运行稳定，使用方面还是傻瓜式的简单易用，对于其他的老品牌烧录卡来说，金版R4i的亮点是简单易用，附带的功能都非常的实用，价格也平易近人，零售报价是95元，对于喜欢R4烧录卡的朋友来说，黄金版R4是个不错的选择。



十一国庆长假过后市场再次进入了沉睡模式，尽管商家们还在通过各种说辞努力让玩家们相信破解的日子不是梦，但是索尼阵营的大哥PS3的3.41可破解版本主机一路飙升的价格和热销的场面难免还是让PSP-3000的地位显得有一些尴尬。价格方面，原本有上扬势头的黑色主机价格回落，单机批发价又一次降到了1100元，这也和6.20版本主机在市场上的渐渐售罄有着一定的关系。作为玩家购机来说，现在有时候自己选中的颜色可能已经没有了6.20版本，也就是现阶段可以运行模拟器，电子书等等自制程序的版本。遇到这种情况有两种选择，一是对破解有较大的执念，那么只好换家店再看看或是选择另一种颜色；二是对破解与否表示压力不大，可以接受少而精锐的正版UMD路线，那倒也不失为一种现阶段的选择，或者等到12月《怪物猎人 携带版 3rd》君临年末档期时在一并购入。旺季之间的这段冷却时间较为适合购买主机，即便是热门的彩色主机，如蓝色，红色等，全套价格在1400元左右，而且在品质方面没有翻新机的用武之地（因为完全没有必要）。说到翻新机，关于市场上少量的5.03版本的PSP-3000，玩家基本上可以不抱幻想了，要么是品质出色的二手机，一般都是原机主当时购买后使用率较低又卖给了商家，要么是翻新，总之无论哪一种，2000元以上的价格都是不可避免的。善意地提醒大家一句就是别再问商家“有没有二手的可破解PSP”了，现在商家们的心情比生意好不到哪里去，真有那样的机器也绝对不会便宜你的，所以省省吧，问问二手的正版游戏倒还是现实一些。

NDS方面依然是基本维持现状，《口袋妖怪 黑·白》的热潮渐渐冷却之后更多的玩家开始把目光放在了明年春天的3DS上面，只是不知到时如果破解遇到麻烦的话昂贵的主机价格又有多少玩家会埋单。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1210	2150	1120	840	1230	1200	1450	235	140
北京	绿洲电玩	1450	2000	1150	790	1150	1200	1450	200	130
上海	新亚电玩	1650	—	1250	900	1290	1280	1450	200	120
陕西西安	快乐多电玩	1230	—	1150	880	1220	1230	1450	180	130
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1800	1070	750	1100	1200	1360	160	100
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1200	—	1100	700	1100	1190	1360	120	100
安徽合肥	大拇指电玩	1300	1700	1150	—	—	1150	1300	160	120
四川成都	海豚电玩	1200	1900	1100	980	830	1180	1300	150	85
福建厦门	快乐多电玩	1500	1900	1200	800	1150	1260	1500	260	160
江苏苏州	哇靠电玩	1380	2080	1150	840	1180	1220	1380	180	120

硬件短消息



近日去KFC吃饭，惊见一名高中生正认真的把玩PSP。好久没有看到有人在公共场合玩PSP了。以前玩PSP是个很酷的事情，如今大家都把PSP给藏起来了，曾几何时，PSP是十足的高科技产品，光是那4.3寸的屏幕就能吓到一堆人。如今PSP的机能自然已经落伍了，外形也显得有点土。真期待索尼能推出性能无比强悍的PSP2，再去公共场合酷一把。下面看看最近有什么有趣的周边出炉吧。

文 就爱360
栏目主持：酷洛洛

NDSi碧奇公主保护包

品名：NDSi Protection Kit – Princess Peach Version
种类：保护包
出品：Hori
对应机种：NDSi
官方价格：19.99美元

美丽的碧奇公主来了。这款保护包以碧奇公主作为主角，连包包的颜色都是粉红色的，适合MM们使用。看起来不大的包包，却有着惊人的容量。包包内部不仅可以将NDS主机放进去，还能放入其他杂物，比如触控笔、游戏卡带等等。产品还附赠了NDS专用的贴纸，可以保护主机的表面不受伤害，当然贴纸上也印有碧奇公主哦。



PSP便携包

品名：Nest Bag
种类：保护包
出品：MSY
对应机种：PSP
官方价格：2980日元







包包不能总是千篇一律，这款MSY为PSP设计的包包外形就很独特，采用了尼龙和聚酯纤维作为材料，并有黑色、绿色、橙色三种颜色供用户选择。包包的外部不仅设计了把手，还设计了肩带，用户可以用不同的姿势携带。包包的内部设计也很合理。内衬是独立的，并有专门的布兜，可以放入UMD光盘等小物件。将内衬拿出后，包包的容量变得更大了，甚至能用来当做书包使用。

PSP《怪物猎人 携带版3rd》套装

品名：モンスターハンターポータブル 3rd アクセサリーセット for PSP
种类：周边套装
出品：Capcom
对应机种：PSP-3000
官方价格：2680日元

《怪物猎人 携带版3rd》发售在即，Capcom自然不会放弃如此大好的赚钱机会，相应的周边一个接着一个。这款套装包括主机保护套、UMD光盘盒、贴纸、腕带等多个配件，配件均以《怪物猎人 携带版3rd》为主题，上面印有游戏的LOGO和相关角色。其中UMD光盘盒的设计独特，可以容纳下8枚UMD光盘以及2枚记忆棒。身为猎人的你，是肯定要购入的吧？





NDS《口袋妖怪 黑·白》液晶保护膜

品名： 液晶保护フィルター ポケモンシールセット
种类： 保护膜
出品： Hori
对应机种： NDSi/NDSi LL
官方价格： 780/880日元



买回NDS要干的第一件事是什么？自然是给娇嫩的屏幕贴上一层保护膜。特别是NDS的下屏，经常需要触摸操作，更得需要一层防护。不过，给NDS选择液晶保护膜可不是一件容易的事情。这款Hori出品的《口袋妖怪 黑·白》液晶保护膜能够很好地满足你的要求。保护膜的通透性很高，不会影响画面的正常观瞻。另外，保护膜还有很强的耐划性，即使长时间使用，也不会留下划痕。产品以《口袋妖怪 黑、白》作为主题，除了包装与游戏相关外，还附赠游戏贴纸，让你的NDS换换样子。产品适合NDSi、NDSi LL两款主机，其中NDSi LL用的贴膜要贵100日元，因为屏幕要大不少嘛。



NDS卡片腕绳

品名： Gametag
种类： 卡带盒
出品： --
对应机种： NDS
官方价格： 19.99澳元





俗话说，实践出真知，这款卡片腕绳便是实践中诞生的产品。调皮是孩子们的天性，经常会发生NDS卡不知所踪的现象。而NDS卡本身又很小，随便一放，就很难找到。产品的一端能充当腕绳的作用，牢牢地和NDS连在一起。产品的另一端则连着多款NDS卡，并留有充分的余地，让卡能够插入主机之中。如此一来，卡就不容易丢失了。发明本产品的是一位来自澳大利亚的母亲，有4个孩子，生活中她制作了这个东东，防止孩子们将卡带丢失。没想到小发明却有大用处，产品目前已经量产，并深受玩家们喜爱。



PSP握把

品名： Falcon Black
种类： 握把
出品： MSY
对应机种： PSP
官方价格： 9.99美元

长时间使用掌机手多少都会发酸。不过，如果给PSP加上这个握把，多玩几个小时的游戏，手也不会感到累了。这款握把的外形像蝙蝠，结合了人体工程学理念，可以有效地减少手部的劳累。PSP能够被牢牢地卡在握把上。握把的右面还专门留下了电池槽，能够放入2200毫安的电池，让用户能够享受更长久的电力。







烧录卡NEWS新闻站

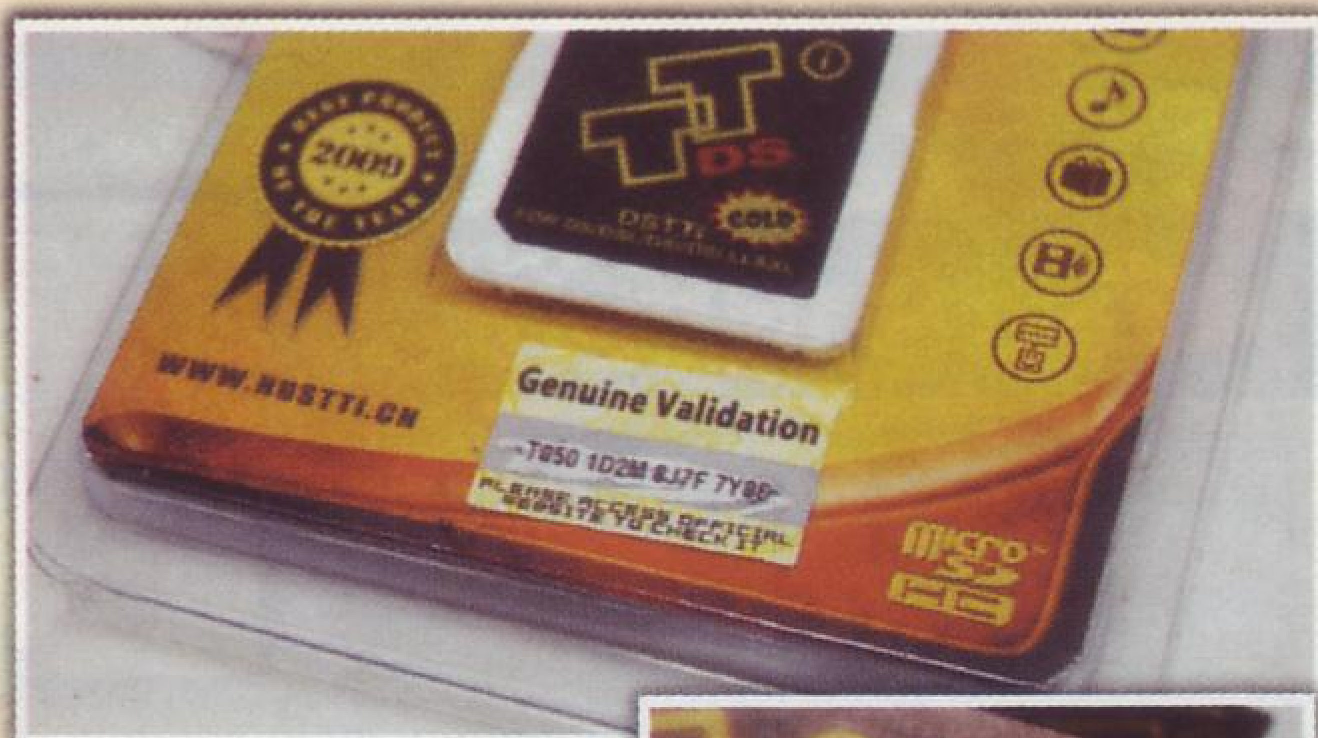
栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

黄金版DSTTi全面升级，包装内核焕然一新

黄金版DSTTi作为目前惟一还在保持更新的TTi系列烧录卡产品，在今年的10月8日正式发布了最新的固件升级，此次升级不仅完美地支持了任天堂NDSi的最新固件版本1.41/1.42，厂商还在此次升级中更新了烧录卡的内核，完美的支持了《口袋妖怪 黑·白》等最新游戏。与此同时，伴随着这次的产品升级，黄金版DSTTi全面启用了新版包装以及防伪验证码，以保证玩家的利益。

黄金版TTi这一年多以来在受到了各界的广泛好评的同时，也遭到了仿冒品的严重冲击，许多不明真相的玩家购买了山寨版的仿冒黄金版DSTTi烧录卡，导致无法升级支持1.41/1.42固件。对此DSTTi在新版包装上特别使用了“GOLD”的镀金防伪标识，在光线照射下标识将呈现黄金特有的金属光泽，而非纸质印刷效果。除此之外，新版包装还附带了全新的防伪验证码，刮开后可至官网check.ndstti.cn查询防伪，防伪码2次查询后即失效。

如果玩家发现所购买的黄金版DSTTi产品不符合上述特征，请至官网举报不良商家，并将仿冒品寄回，黄金版DSTTi小组验证后将免费给予正品黄金版DSTTi作为奖励。



▲新的防伪查询码成为鉴别真品的重要标识之一。



▶右上角的“GOLD”采用镀金工艺，非普通的纸质印刷效果。

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M29 1.49
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在9月21日发布了G6/M3DS系列烧录卡的双核系统固件更新，这次更新改进了软复位和即时存档的一些BUG，并修正了部分卡带无法使用双核系统的问题，此外还对近期的反烧录游戏进行了统一的支持。目前新版的双核引擎，樱花版内核核心系统为v1.49 X，M3的原版系统核心为v4.8f X：

·对应M3i Zero内核V1.6.1版本，以使软复位/即时存档可以在该内核版本下正确返回主菜单；

·修正自制软件在M3i Zero卡带型号GMP-Z003上DLDI失效的问题；

·修正在部分M3i Zero卡带型号GMP-Z003上无法正常启动系统的问题；

·修正了《金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来》（5107）、《橡皮擦君 战斗大节日》（5113）、《猜谜！六角形2》（5120）、《我的宠物 仓鼠巨星》（5123）、《电车GO 特别篇：复活！昭和的山手线》（5126）、《妖精的尾巴 激斗！魔导士决战》（5130）、《重装机兵3》（5132）、《巫术 忘却的遗产》（5140）、《好喜欢铃木君！4位铃木君》、《摔跤检定DS》（5152）、《俄罗斯方块聚会 豪华版》（5153）、《战斗之魂DS 数位发令员》（5155）、《光之美少女 装扮合集》（5163）、《海贼王 巨人之战》（5195）、《口袋妖怪 白》（5213）、《口袋妖怪 黑》（5214）游戏运行中出现的问题。

掌机王自由说

一款作品中包含两款游戏，相信不久前的《幻想传说 换装迷宫X》让两款游戏的FANS都大呼过瘾吧，而且游戏在内容上还有交集，本辑收录的稿件就是对该游戏的评论。刊登的两篇“玩家点评”的游戏得分都不高，不是马修我有意，而是正好凑巧，还是那句话，“玩家点评”面对的不仅是对NDS、PSP的评论，主机、事件、活动以及其他便携主机的游戏，均在“玩家点评”的收录范围内，各位写的时候除了把字数控制在400字左右也注意下点评为主，就可以了。

栏目主持：马修

感怀时空幻境

文 古梓

——《幻想传说 换装迷宫X》通关有感

最近压力很大，看着积压的一堆游戏居然抽不出多少时间来玩，有时候还表现得无所适从，不得不对自己说一句“老了”。反观朋友圈中那些猛人，一个星期玩上六七十个小时的《口袋妖怪》还依旧精力充沛，令笔者很是羡慕“年轻真好”。还好，近日终于将搁置了好久的《幻想传说 换装迷宫X》给通了一遍，突然发觉心中有些东西急于抒发，便有了以下拙文。

关于《幻想传说》

说来惭愧，《幻想传说》前前后后复刻移植了那么多版本，笔者几乎每次都争取第一时间玩，但每一次均无果而终，其中也说不清到底是什么令笔者总会选择性地将其搁置。这次借着重制版本的东风，笔者把心一横，本着“不抛弃，不放弃”的觉悟死了都要把它给拿下（夸张了点）。这里容笔者稍微感慨一下，《幻想传说》作为“《传说》系列”的第一部作品，虽然期间不断地更新补完修正，但其最初的完成度就已经很高，无论是塑造成功的个性化角色，还是令人印象深刻的BOSS（从大BOSS达奥斯人气的居高不下、最佳哥哥人选No.1的切斯塔等都可见一斑），亦或是其中层出不穷的搞笑情节（尤其是阿琪这个活宝加入后），还有人物情感的细致入微刻画……均处理得相当出色到位。新版本中更将一直以来的痼疾“发魔法都能玩静止”给修正了，一下子整个战斗变得异常流畅。虽然战斗系统现在看是简陋了点，但能让人玩得酣畅淋漓便已经实属难得了。

令人比较感伤难以释怀的，估计就是游戏中的几段悲情戏，虽然并非是主线，用现在的眼光来说还是比较俗套的那种，不过正所谓“不管多俗，关键是要受用”，笔者着实是被煽情了一把。例如阿琪加入的那一篇章，最开始谁也无法料想得到面前这个文静柔弱的女子居然会是被死去的朋友莉亚的



灵魂附体行动的，当众人完成了莉亚的心愿后，阿琪对那个城镇依旧依依不舍，她戴上莉亚送给自己的缎带，为莉亚造了一座坟墓，而且每当面对坟墓总是欲言又止，口中始终念叨着“莉亚”的名字。或许不需要千言万语，略显悲伤的曲调下，哪怕只是一个声音都能表现出彼此间纯洁真挚的友情。

游戏中还有一条支线，那便是妖精和人所生的半妖精，阿琪便是一个半妖精。因为妖精的规定，她的母亲不得不被拉回妖精住地，更强制不得和家人见面。当阿琪被妖精抓要被处于极刑时，母亲的突然出现让她大吃一惊，原来父亲一直说母亲病死根本就是骗人了。这么多年过去，母亲并没有忘记他们，只要有危险，她宁愿牺牲自己也要换取女儿的生命。种族间的矛盾冲突成为了一家人团圆的最大障碍，仅仅是因为这种盲目的信仰便可以完全隔绝人和人之间的爱吗？答案自然是否定的，阿琪看到了父亲不变的心，更看到了另外一组人和妖精间的悲情，所以她和同伴们一直在努力争取，争取让这些承受着悲伤的人们能够见面重聚。最后，阿琪和其母亲终于能够再次见面，这也让笔者略显沉重的心情得以释怀。

刻画情感的方面的精彩其实还远不止这些，例如主角克雷斯和敏特间的感情，那种润物细无声的潜移默化，那种从一开始的羞涩不自然到最后雪中的相聚都表现得极其自然。又比如库拉斯这个有点不羁甚至不谙世事的“老家伙”在大决战前却偷偷要求精灵让自己看到过去的影像，为的是看看穿越时空的这些年里面助手米蕾尔特的状态，那种发自内心的情感当然不言而喻了。有了这些细节，无怪乎《幻想传说》在“《传说》系列”中一直占据着重要的地位。

关于达奥斯

一开始笔者对本作新加入的角色隆德莉奈并不看好，毕竟设定中写得模糊不清，对她也没什么先入为主的怀旧情结。实际玩到游戏才发现这个角色的加入绝对不是草草了事，她甚至独力支撑起了《幻想传说》和《换装迷宫》间一条隐藏的主线，那就是达奥斯——《幻想传说》的最终BOSS的重塑。

在《幻想传说》中，我们见到了隆德莉奈这个活泼得有点过头的女孩子，她的目的不明，只说是要找人，后来几次在不同时代相遇后才发现她一直在找寻着自己的身世。这个身世之谜尽管在最终战前总算是弄清楚，不过最令她在意的却是另外一个，那便是魔王达奥斯。那时候，我们还不清楚她内心对达奥斯到底是一种什么样的情感，只知道她很执着于寻找这个令人闻风丧胆的魔王。更加奇怪的是，隆德莉奈几经辛苦终于和众人来到了达奥斯城，而达奥斯却好像害怕和她见面，屡次设计让她穿越到别的时空中去，这就更令人起疑她和达奥斯间到底是什么关系了。



先稍微说一说达奥斯这个最终BOSS吧，说其是“《传说》系列”中塑造得最成功的BOSS一点不为过。表面上看他是恶的代表，只要是自己愿意就可以无所顾忌地毁灭一切，任何城镇村镇任何无辜人的生命在他眼中都毫无价值可言。但在多次接触中，却发现他毁灭的仅仅是跟魔科学有关的城市和人，那么他到底为什么要这么做？如果仅仅是为了毁灭这个世界，他大可以放开手脚——最后的真相说起来很讽刺，他所追求的是这个星球的世界树所诞下的“玛娜果实”，为的是回去拯救自己的故乡星球。于是他比起这个世界的人更加重视世界树，在无数人醉心于研究魔科学拼命消耗着星球的玛娜的时候，他的出现阻止了这一系列恶性循环。

虽然保护这个星球并非他的本意，但他的所作所为却的的确确是在保护世界树，

保护维持这个星球玛娜的关键所在。遥记得当初在OVA中就有这么一段，敏特要恢复世界树，可是受到了力量的冲击，这时候魔王达奥斯出现，他并没有加害敏特，反倒用自己的身躯替她分担冲击的痛苦。到这时候，估计很多人会跟笔者一样对这个魔王恨不起来，因为比起为了自私的欲望消耗星球能量的人，他可是在用自己的行动拯救这个濒临灭绝的星球。最后，他含恨被克雷斯一行打败，但令笔者大吃一惊的是世界树竟将他的躯体变为玛娜果实并送回他的故乡。有了这一段，达奥斯也算是此生无憾了吧。

另一方面，隆德莉奈和达奥斯间的种种的疑团居然是在《换装迷宫》中得到了解答，如果说《幻想传说》的隆德莉奈是寻找自己的身世并且寻找达奥斯，那么《换装迷宫》中的她就是要竭尽全力的阻止达奥斯。在这段旅程中，众人更知道了她的过去——



一个孤儿，在森林中偶遇达奥斯，以为是刺客的她想要偷袭却反被达奥斯制住。难以想象的是，魔王达奥斯并没有杀死这个小女孩，反而陪伴在她的身边。虽然这个魔王外表冷漠，可隆德莉奈从其身上感觉到了一种从未有过的温柔，他会跟她讲天上的繁星，会送给她生日礼物并一再叮嘱不要丢失了。就是这么一位素昧平生的女孩子，竟能让达奥斯一直细心将其保护着，直到那一天，达奥斯悄悄的消失就再也没出现在她的面前。到了这时候，我们才明白过来达奥斯千方百计阻止隆德莉奈的原因，为的是不想面对她，甚至是不想夺走她的生命，在这个恶名昭著的魔王心中仍存在着人类应有的温柔和善良，只是这些在他的目的面前都必须被强行抹掉，为此他才成为了万恶的魔王，化身为为达到目的不惜使用一切手段的刽子手。

谁又曾想到，这样的人的过去其实也有着一段惨痛的经历。他身为“王”却曾经亲眼见证着星球中国家间的争斗而无能为力，



他曾经悔恨自己为什么只是当一个冷漠的旁观者。因为无能是一种罪过，所以星球灭亡是他的责任，孤独的他将这一切都背负在自己身上，发誓一定要找到玛娜果实来拯救故乡，于是才有了发生在《幻想传说》中的故事。他无法原谅自己，更无法原谅造就了这场悲剧的始作俑者。不管他们是出于什么目的，结果都是一样的，“如果这个世界真的存在‘恶’这种东西的话，那么肯定是人的心。”否定了人的善良，否定了人的举动，在执拗中扭曲着自我的认知，最终他化作彻底的魔王。即便被克雷斯打败，他残留的思念仍旧徘徊于这个世界，誓要给那些罪孽深重的人最后的惩罚。或许这时候的达奥斯已经不是隆德莉奈所认知的那个沉默寡言并且温柔的人，然而到这时候，他依旧不想杀死隆德莉奈，可见其内心深处依旧有着想要保护她的愿望。这便是人的内心矛盾所在，哪怕达奥斯再怎么逼迫自己，灵魂中还是有人性依附。到最后，隆德莉奈终于说出了自己的情感，以一句“谢谢”作为终结，这时候的达奥斯又一次在众人离开后出现，没有说话，默默地目送着她离开。

关于命运双子

因为笔者当年根本没接触过GBC版的《换装迷宫》，所以对《换装迷宫》的主角——两个小孩迪奥和梅尔并没有任何感觉可言。总觉得这应该又是一个讲述小孩子成长并最终拯救世界的故事。玩了一下，果不其然，一对被诺纶女神选中的双胞胎，一只疑似妖精的小生物艾特斯，以“换装士”之名帮助劳苦大众，一开始大概就这意思吧。虽然其间发生了不少变故，俩孩子遇到挫折也遇到过不安，但一路走来不断成长的他们终于能够独当一面，即便没有艾特斯这个“妈妈”在身边也能果断做出选择决定。故

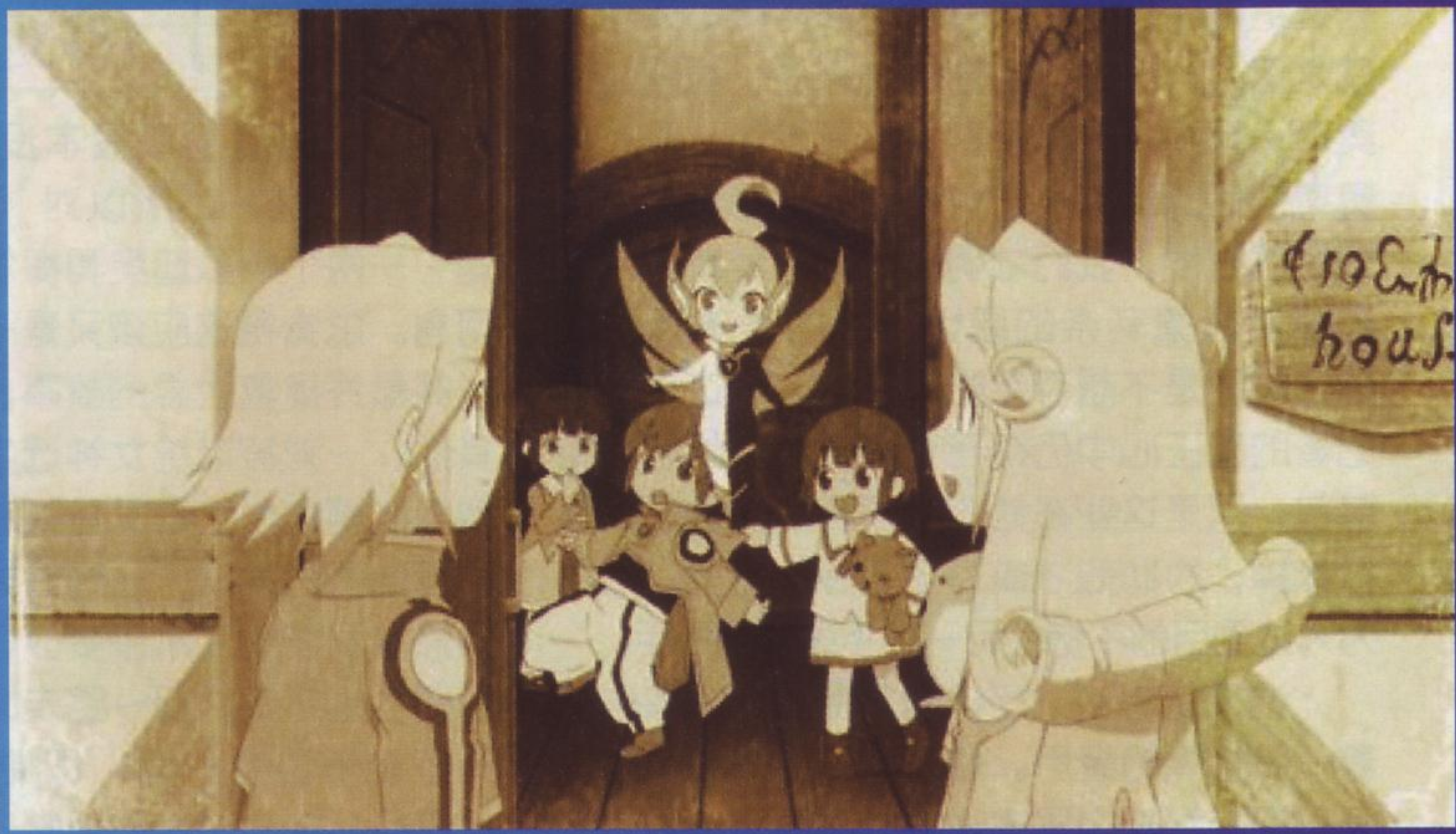
事便在小孩子的打打闹闹、嬉笑怒骂中不紧不慢地进行着，甚至笔者都对最终的欢乐结局不抱任何怀疑。然则，中后期剧情却突然笔峰一转地杀了笔者一个措手不及，实在没有想到，在表面欢乐的剧情之下，居然会隐藏着一段如此沉重的往事。

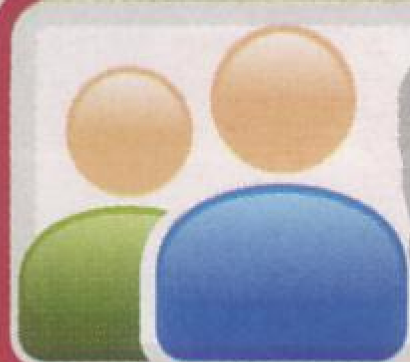
还记得我之前说过的毁灭了星球的始作俑者吧，不错，正是迪奥和梅尔。虽然现在这两个孩子并不知情，但他们的过去却是生活在行星德里斯·卡拉恩的两个孤儿迪奥斯和梅尔缇娅。在国家战乱中梅尔缇娅被父母遗弃，迪奥斯的父母则是被杀死。一个失去了爱的女孩，一个被剥夺了爱的男孩，命运让他们都得到了新的父爱，两人均被一位王国将军给收养。不知道这对于他们而言到底是幸运还是不幸，重新得到了爱的他们想要竭尽全力留着这被爱的权利，结果却是酿成了另一个更大的悲剧。将军战死，迪奥斯再次失去了父亲，为自己父母报仇的心让这个年轻人彻底扭曲了自己的心智，不顾梅尔缇娅的再三劝阻，启动会消耗巨大玛娜之力的魔科学兵器……结果是显而易见的，一切都在恐怖的强光中消失，就连人也一样。可惜就算临死前迪奥斯和梅尔缇娅也不曾后悔自己的罪过：“这一切都不是我们的错，而是战争，是战争害得我们变成现在这样！”

于是女神诺纶给了他们一次机会，在另外一个世界以另外一种形式生活，重新寻找自己，并再一次认知自己所犯下的罪孽。这个机会看似简单，其实更加残酷，因为给予双胞胎迪奥和梅尔最后审判以及惩罚的人不是别人，正是他们的过去形态迪奥斯和梅尔缇娅。不管迪奥和梅尔怎么认识到自己的罪孽，到头来面对的依旧是自己，也就是说无论结果怎样他们终究难逃再次消失的命运。“如果我那时候没有失去爱……如果我被给予了爱……”就算到了最后的审判，迪奥斯和梅尔缇娅仍旧不承认自己的过错，他们还是把一切责任都推给“战争”，甚至对享受着人间温暖能够自由追逐自己梦想的迪奥和梅尔抱着很深的嫉妒心理。殊不知经历了这些后，双子已经变得坚强起来，他们要和过去的自己做个了结，要赎清自己的罪过，同样他们也不会放弃，更不会怪责别人，因为在旅途中他们学会了承担责任，学会了如何去面对难关，不是逃避不是推卸责任，而是靠自己承担起来。哪怕为此自己最后必须消失，哪怕心中对这世界、对这世界的人再有留恋……这才是诺纶给予的最后试练，一个自我救赎的机会。



时至今日，仍旧可以看到许多关于《幻想传说》的不满言论（多为画面简陋剧情老套），而“日呆”游戏定义之类的强调也是不绝于耳。笔者不知道到底什么样的游戏才叫优秀，但至少能在深入游戏后被感动到，以至于通了关仍旧回味无穷，那么这款游戏最起码在剧情上便已经是成功的了。在喧嚣浮躁的时代里，也许有一天我们都会变得很难将心平静下来去细细品味游戏中的精彩，只剩下对鲜亮画面的疯狂追逐，但笔者希望，这样的日子别来得太快。





玩家点评





iPhone 世界足球 胜利十一人2010

◆厂商：Konami◆类型：SPG

评论人 罗纳尔南　评分 6



“《WE》系列”登陆iPhone，可喜可贺，不过真正玩到游戏后的感觉，还得用“喜忧参半”来形容。喜的是游戏的内容完全不输其他版本，从标题画面中的两位球星代言人，到包括了冠军联赛在内的丰富模式均一个不缺。而实际游戏画面更是iPhone同类游戏中的佼佼者，虽然和家用机版有差距，但还是一眼可以看出《WE》的惯有风格，作为iPhone上处女作，能达到如此水准已属不易。

忧的则是操作，从《WE3》开始，系列的操作方式就被定了型，尽管每一款续作都会在操作细节上有所改动，但是万变不离其宗。然而iPhone不同，特殊的硬件配置使之无法像家用机那样提供数量众多的按键，因而本作只能通过重力感应和触摸来进行游戏——问题随之而来，重力感应控制球员移动导致玩家游戏时必须正襟危坐，如果侧躺着游戏的话会导致球员只会向一个方向移动；而通过触摸屏幕时间长短来区分的传球和射门操作，很容易出现误操作，比如因为触摸时间太短，会使射门变成传球，白白浪费得分机会。

PSP BLEACH 灵魂升温7

◆厂商：SCEH◆类型：FTG

评论人 Billy　评分 6



由于动漫的进度太慢，本作与上一作相比稍显逊色，但本作还是有自己的特色。

游戏加入了特有的四人同时战斗，使战斗更加火爆，两个新加入的大型角色让玩家操纵起来更有爽快感。新角色以及一些角色必杀技的变化，使玩过前作的玩家也不会感到无聊。不过本作的剧情跟前作相比有点不尽人意，主线剧情只发展到《破面 空座决战篇》，后面两个剧情完全是把第一个剧情里的对战双方进行对调，虽说旨在让玩家从不同角度感受剧情，但由于少了剧情画面，整个后半部分犹如在打自由模式，毫无新意可言。没看过原作的玩家，更会对剧情完全不知所云，所以这部作品只是一款FANS向游戏。

虚圈压制模式下玩家可以进行许多的任务型战斗，但到了后面只是难度不停增加，战斗内容完全没变，根本就是恶意增加游戏时间。取消了前作的灵魂代码自制系统也在某种程度上减少了游戏的乐趣。

总体上来说，本作只能说是一般，以后如果还有续作希望能有所改进。我们并不希望游戏出得过快，如果游戏能令玩家快乐，能使FANS感动，我们多等等又何妨？

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

秋叶原《MHP3》预约开始


胧月
提供



▲预约需要交纳500日元的预约金，大约是售价的1/12。



▲“今年年末是狂欢节！”

《MHP3》公布发售日后，猎人们都大大地惊喜了一把。原以为本作能在明年3月之前发售就很不错了，然而这么快居然就能再开狩猎之旅，NBGI和SE的压力一下就来了——要想在提前降临的《MHP3》面前保持《噬神者 爆裂》和《核石之王》的长卖，不得不说是个严峻的课题。

轻音饭注目，冷主题八桥发售


胧月
提供



◀看着这温馨的场面，我个人对《轻音2》中恶意卖萌的减少、温馨小剧增加的做法还是很青睐的。



▶原来有随机抽取徽章啊……好，我收回之前的「良心」赞美。

八桥是日本的一种传统点心，尤以京都出产的最负盛名。大家如果还记得动画中轻音四小娘去京都修学旅行的剧情，应该就明白这个点心的出处了。该点心套装内有8个小袋子，每个小袋子里装了3个八桥，一共24个，售价折合人民币大约60元，良心价啊！

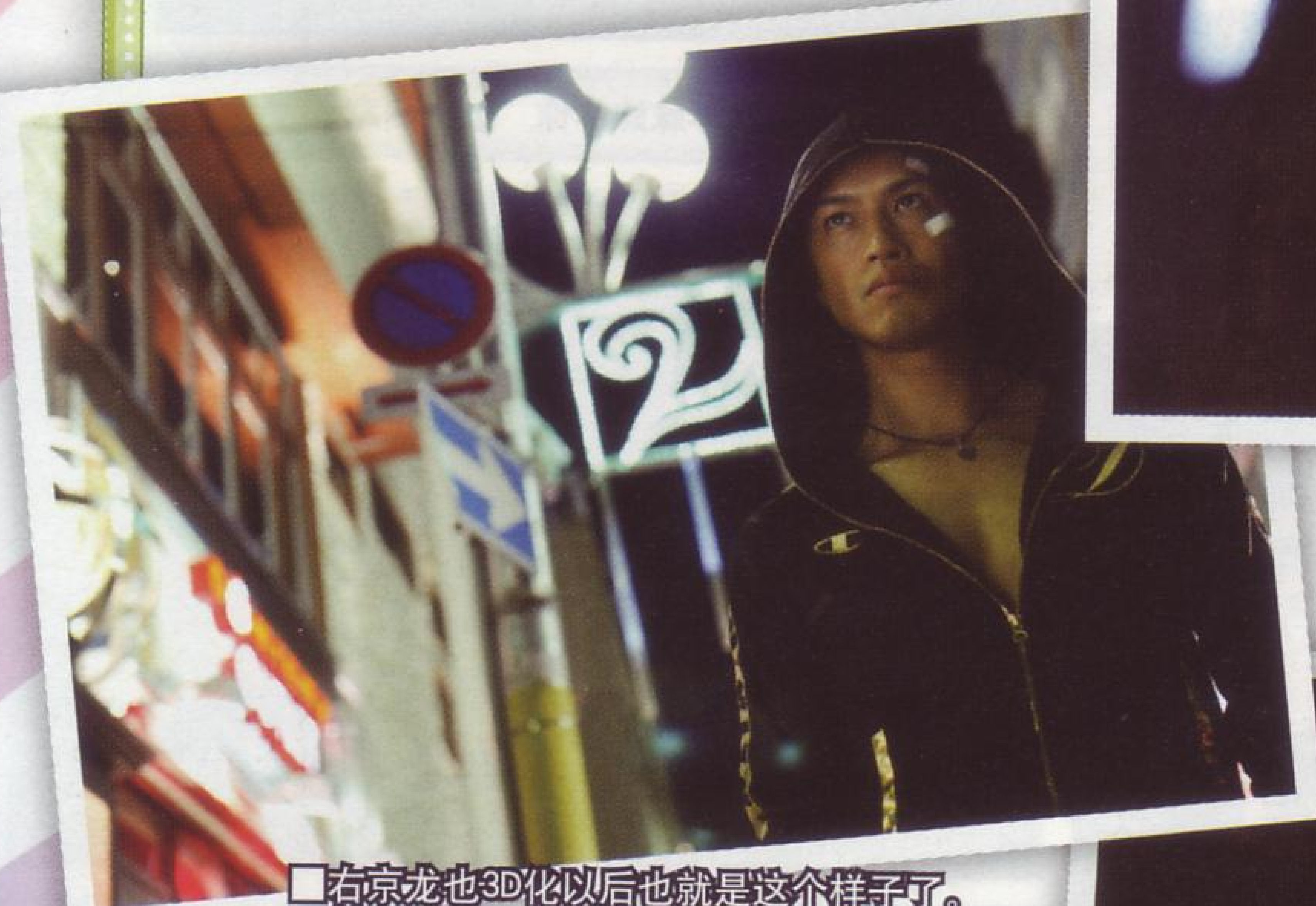

胧月
提供

《黑豹 如龙新章》推出秋季连续剧，声优真人出镜


▲不要怪我截屏技术差，之所以截这张图，是因为最右边的那个家伙就是我们熟悉的名越稔洋了。



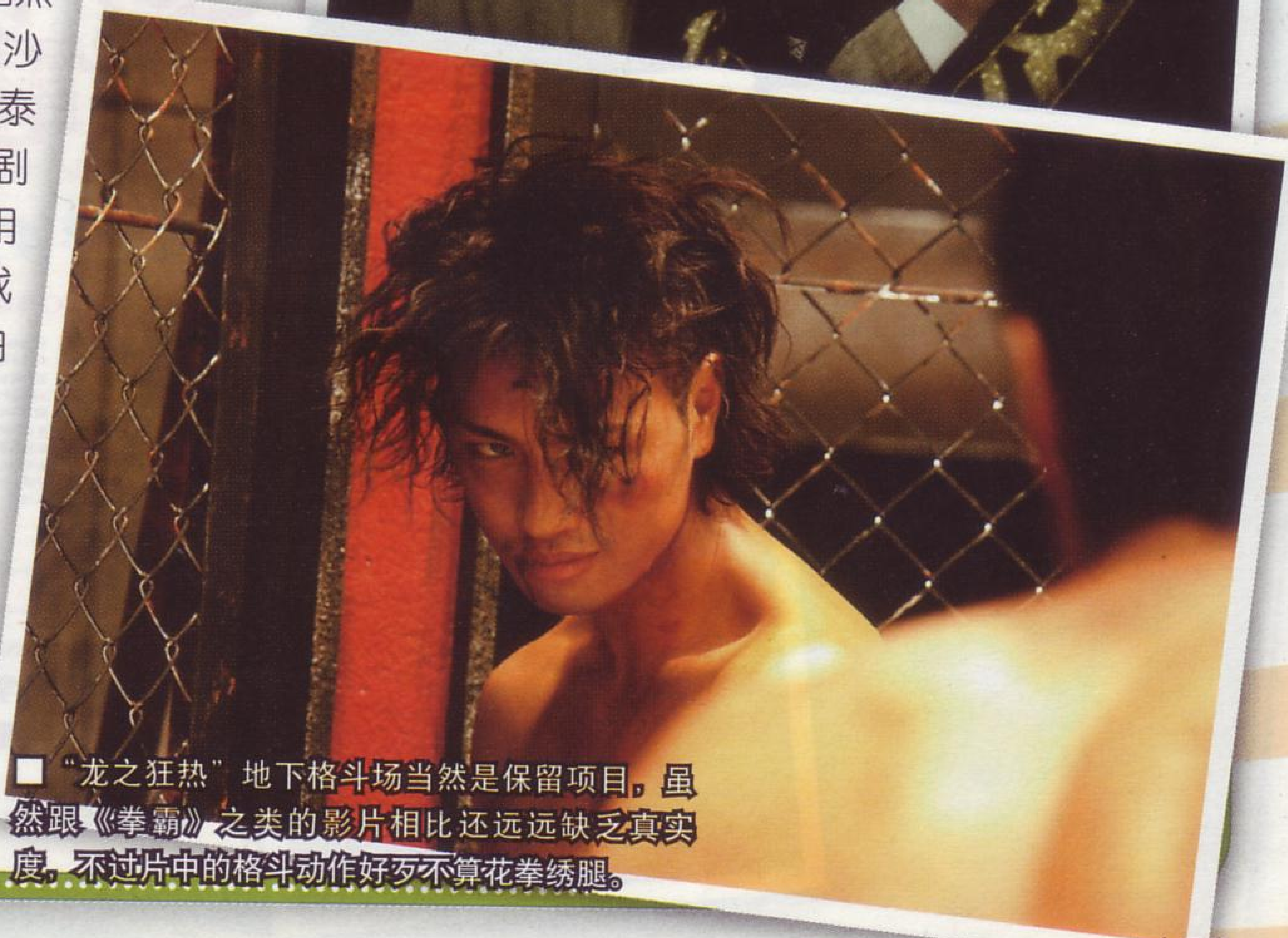

▲神室町的头牌夜店女郎由理香，饰演者渡边奈绪子在外形和气质上都与该角色相当契合，这也是我最喜欢的角色。


□右京龙也3D化以后也就是这个样子了。

□龙也与竹中发生了争执，这似乎是雨夜场景。



PSP平台游戏《黑豹 如龙新章》销量轻松突破了20万，从十月上旬起，日本各大电视台开始播放由本作改编的同名日剧。日剧的总监督依然是名越稔洋，而他本人也会在片中饰演一名黑道角色。游戏中为工藤沙纪配音的波琉、为雨宫泰山配音的岩城滉一也在剧中真人出镜，扮演自己用声音演绎过的角色。游戏版龙也的声优高良健吾由于外表较为美型，不太适合出镜扮演，因此龙也的演员换成了颇具野性魅力的斋藤工。这部日剧预定从12月开始发售DVD版，每集长度大约30分钟。


□“龙之狂热”地下格斗场当然是保留项目，虽然跟《拳霸》之类的影片相比还远远缺乏真实度，不过片中的格斗动作好歹不算花拳绣腿。



提供

科学众威武！美琴妹妹量产化！

喜欢看动画的朋友应该都听说过一部名叫《魔法禁书目录》动画，如果没听说过也不要紧，去年大红大紫的《某科学的超电磁炮》总该听说过了吧，看过“炮姐”再回去补《魔法禁书目录》的人相信也不在少数，如果你还是没听说过，那目前正在热播的《魔法禁书目录 第二季》可千万别错过了！

由轻小说改编的动画《魔法禁书目录》以其独有的魅力很快得到了许多人的认可，而作为外传面世的《某科学的超电磁炮》里，炮姐和黑子的表现更是让不少阿宅为之疯狂。于是，这两部作品顺理成章地踏入了游戏的领域。游戏的素质我们暂且无视，但这两款游戏的限定版都附赠了好看又好玩的figma手办，其中《魔法禁书目录》送炮姐，《某科学的超电磁炮》送黑子。除了这两大人气角色外，电击文库还公布了在《魔法禁书目录》里，为了让一方通行升级为Level6而进行量产的御坂美琴妹妹的figma，而且和动画里一样，将量产两万只，每只的台座上都有自己的编号。这款figma预定明年5月发售，有爱的朋友赶快行动吧！



▲两万只美琴妹妹等你“娶”回家！





◀▲美琴妹妹可换装的部位略多啊。

PSP®用ガールズトークアドベンチャー

とある科学の超電磁砲 レールガン

2011年4月28日 発売予定

初回限定版特典 figma 同梱

名称：figma 白井黒子
販売方法：PSP®専用ゲームソフト「とある科学の超電磁砲」初回限定版同梱
仕様：ABS&PVC 塗装済み可動フィギュアノンスケール
全高：約135mm
原型制作：浅井真紀・マックスファクトリー
商品仕様（付属品）：交換用顔2個／交換用右手3個／交換用左手4個カバン1個／腕章2個／手錠1個／手錠（持ち手付き）1個／交換用太もも2個／計10本／台座本体1個／台座アーム1個

▲《某科学的超电磁炮》游戏发售预定，限定版同捆白井黑子的figma。





◀炮姐和炮妹！



提供



胡萝卜认亲记

——我有张游戏明星脸





不久前国外某网友在网上贴出这颗长相异常的胡萝卜的照片后，引起了众游戏玩家的热烈讨论。胡萝卜有着类似人类的双手和双脚，身体粗壮、走姿矫健，大体的造型非常符合欧美游戏角色的人设特征。大部分玩家都认为该胡萝卜与巴斯光年有着惊人的相似之处，孰不知这颗长出了众多游戏人物模样的胡萝卜给我们带来了太多的惊讶，大到姿态小到肢体，相似度高得让人诧异。除以下搜集的这些之外还有多少游戏中的人物与这颗胡萝卜相像？您不妨找找看。

巴斯光年
——《玩具总动员》



机枪兵
——《星际争霸》



Bommer
——《求生之路》



马库斯・费尼斯
——《战争机器》





Frosty
——《粘土战士》



隆
——《街头霸王》

Big Daddy
——《生化奇兵》

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

借着NDS的《王国之心》的热潮，这次的美图秀就放上"《王国之心》系列"的相关美图吧，也算是满足了某贴吧某些人的愿望了，这下你们满足了吧！











阿鲁：这次的主题咱不熟，评论就交给你们了。

酷洛洛：正太我也不熟。

苍穹：对这游戏没兴趣。

胧月：这……你们敢给我个面子玩玩这游戏么！



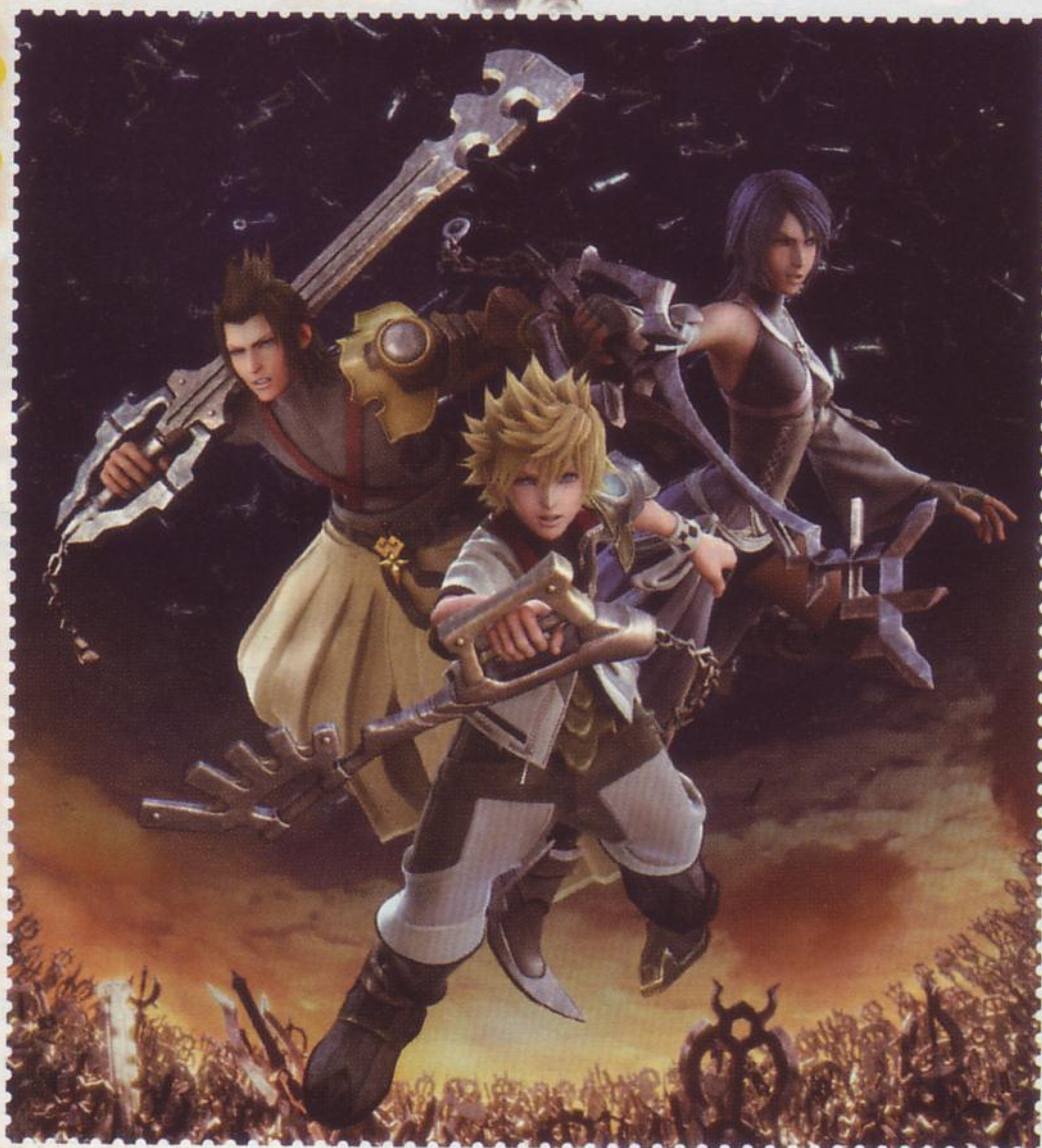



乌冬：这游戏应该让雷伊和洋葱来评论。


阿鲁：雷伊喜欢的是SE，洋葱喜欢的是正太，因为不同的兴趣而喜欢同一款游戏还真是难得哈……








白菜：这里面是不是又有奇怪的东西混进去了？


阿鲁：我特意问过洋葱姐姐，她说这里面没有奇怪的人！


酷洛洛：同人的力量真可怕……





火纹大陆

栏目主持：苍穹

文 火花天龙剑 失落的勇者

随着任天堂2010秋季发布会的结束，3DS的发售日和首发价也已经敲定下来，而火纹粉丝最关心的，自然是任天堂几时会公布3DS上的新作。让我们回顾一下前两部掌机，GBA发售后的次年，任天堂就推出了新作《封印之剑》；04年NDS发售后两年，初代复刻版《新·暗黑龙与光之剑》问世，相信3DS上的《火纹》也不会让玩家们等待太久。

命运之门——浅谈《圣战系谱》的主人公



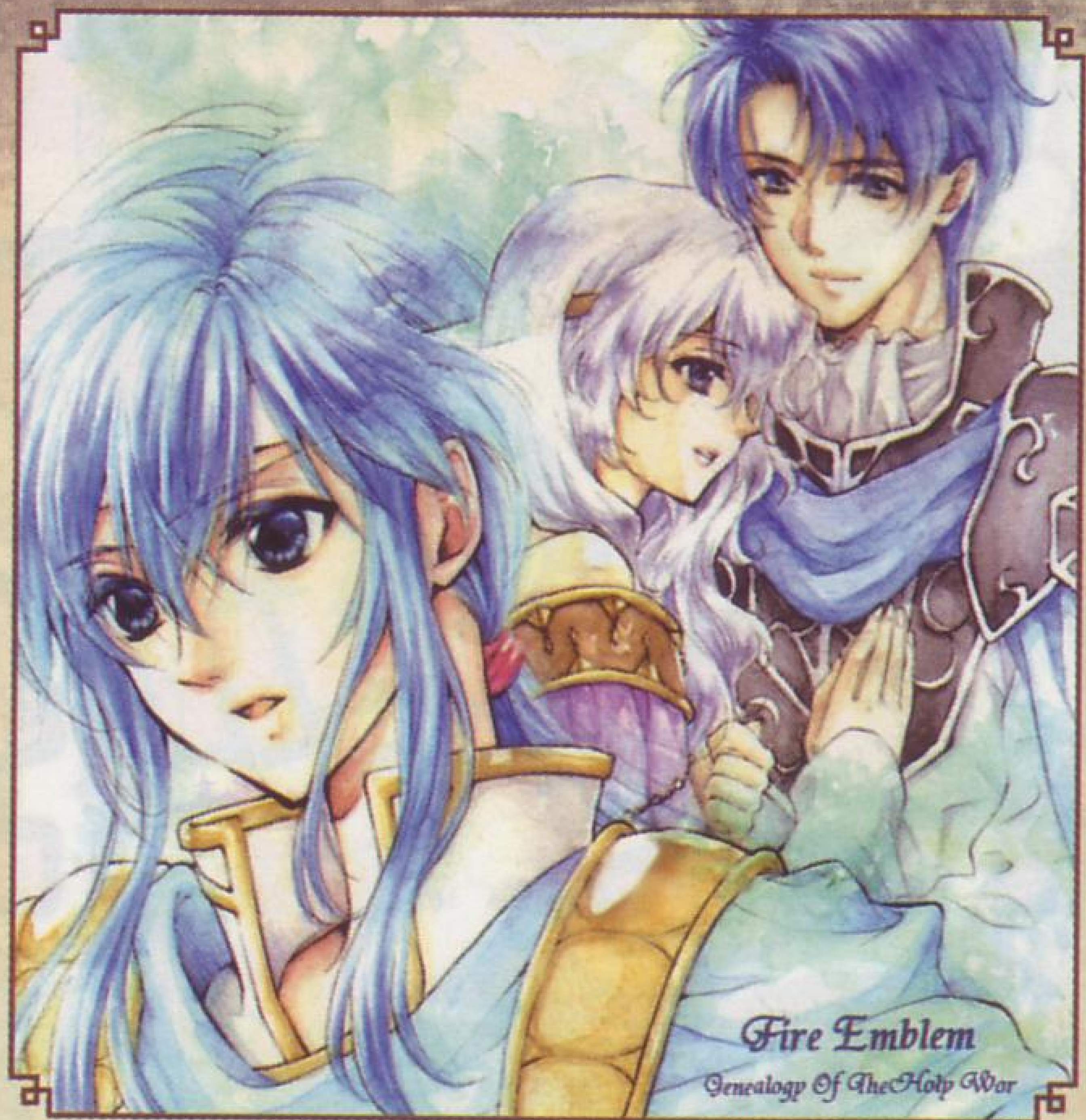
“《FE》系列”历来就不缺乏悲剧角色，若要问系列悲剧角色最集中、最让人震撼的是哪一作的话，那么相信不少玩家都会不约而同地想到1996年发售的系列第四作——《圣战系谱》（以下简称《系谱》）。《系谱》不仅以其独特丰富的系统吸引了众多铁杆玩家，它那充满曲折的优秀剧情更是让不少玩家对其情有独钟，尤其是上半部充满了悲剧性的剧情更是引起了不少玩家的探讨和研究。这次，笔者就来简要地谈一下《系谱》上半部故事中的两位主人公辛格尔德和蒂娅多拉。

系谱的上部本身就是一部悲剧，而作为故事的主人公，辛格尔德则成为了悲剧角色的代表。作为一名骑士、一名军人，他在战场上所向披靡、无所畏惧，任何敌人都无法阻挡他前进的脚步。但是作为一名领主，他无法看穿阿尔维斯等人的阴谋，这也是导致他悲惨命运的直接原因（不过话说回来，即使是机关算尽的雷普托尔和兰格瓦特还不是一样被阿尔维斯利用了，看来要看穿阿尔维斯的心计也不是那么容易的）。正如加贺昭三所说，辛格尔德并不是个完美的人物，在他的身上有着缺点，而这些缺点导致了他悲剧的命运。从第二章结束开始，辛格尔德和同伴们的战斗旅程就充满了悲剧色彩。首先，他心爱的妻子蒂娅多拉被曼夫罗伊掳走，而他不得不与自己的好友——狮子王艾尔特夏战斗，虽然在妹妹拉克西丝的劝说下，艾尔特夏最终还是停止了这场与好友之间的战斗，但辛格尔德很快就得知艾尔特夏因此被夏卡尔王处死的消息。接着，辛格尔德又被兰格瓦特和雷普托尔诬蔑和追杀而流亡到了西连西亚，西连西亚内战爆发，菲利的姐姐马尼亚战死。虽然辛格尔德很快就解放了西连西亚，但是兰格瓦特的部队已经在琉贝克对其虎视眈眈了，为了不让西连西亚再次卷入战乱，辛格尔德率领大军与兰格瓦特、安德烈、雷普托尔的部队展开了血战。就在交战前，他眼睁睁地看着被兰格瓦特陷

害的亲生父亲死在自己面前。之后，他又得知了自己的好友和妹妹——乔安和艾丝琳在伊多沙漠被多拉基亚龙骑士团偷袭而双双战死的消息。尽管最后他消灭了兰格瓦特和雷普托尔，获得了胜利，但是让他万万没有想到的是，在到达王都巴哈拉的路上，等待着他的是手持法拉圣火的阿尔维斯以及其率领的王国近卫军团，还有失散多年的妻子蒂娅多拉，直到阿尔维斯在他面前冷酷地说出“你将以背叛者的身分死在这里，陛下见不到你。”这句话时，他方才醒悟过来，这一切都是阿尔维斯的圈套。伴随着熊熊燃烧的法拉火焰，辛格尔德最终带着背叛者的冤屈走下了历史的舞台。自己辛苦培养的角色到头来却是这个结局相信让不少玩家都感到郁闷吧，不过这也是没有办法的事情，无论是辛格尔德还是乔安夫妇，对于剧情死亡的角色来说即使我们想尽办法修改也无法改变他们的结局，一切尽在制作人的掌握之中。主人公以悲剧收尾的设定在历代《FE》作品中应该也算是空前绝后了，而巴哈拉广场的那场血腥屠杀，也被不少玩家认为是《系谱》整个故事最震撼人心的剧情。

如果说辛格尔德的命运用“悲剧”来形容，那么他的妻子蒂娅多拉的命运只能用“悲惨”来形容了，整个故事的主线也与她有着密不可分的关系。蒂娅多拉作为麦拉之血的后裔，违背了禁忌离开了精灵之森，与辛格尔德相爱并成为了他的妻子，但是开心的日子并没有持续多久，这对人人称羡的夫妇就被曼夫罗伊强行拆散了，被消除了记忆的她成为了阿尔维斯的妻子。最终，她与阿尔维斯的结合导致了暗黑神罗普托斯的转世，但最悲哀的是没有了记忆的她在巴哈拉见到了曾经是自己丈夫的辛格尔德，并亲眼目睹了丈夫葬身于法拉火海之中。我们





无法想象，当她的记忆恢复时，会如何面对死去的丈夫。而游戏中某两个开场DEMO以及第十章阿尔维斯和尤莉亚的对话也交代了她的悲惨结局——为了保护尤莉亚，她用尽最后的力气将尤莉亚传送出了巴哈拉，并且被自己的亲生儿子——已经是罗普托斯转世的尤里乌斯残忍杀害，而最后的战斗则发生在她所生的孩子——赛利斯、尤里乌斯和尤利娅之间，这些设定都是其他《FE》作品所没有的。在这里，我个人认为她比前作的尼娜公主还要惨，说她是系列最悲惨的女主角也毫不夸张。发生在夫妇两人之间的悲剧也有不少：对于辛格尔德来说，和蒂娅多拉在一起的时间实在太短了，在儿子赛利斯出生后不久，蒂娅多拉就被曼夫罗伊掳走，再次见到她时，她却成为了阿尔维斯的妻子，即使自己拼命地呼唤着妻子的名字，奇迹也没有发生；对于蒂娅多拉来说，在自己失去记忆的时候离开了自己的丈夫成为了别人的妻子，而当她恢复记忆的时候，却要面对丧夫之痛，面对自己违背伦理的痛苦。总的来说，这一对主人公应该是历代最悲惨的了，玩家们无不为之惋惜，引用第三章艾丝琳对乔安说的一段话来表达笔者个人的感受——“总觉得他们两人不会再见面了……明明是那么的相爱、为什么呢……”

当然，《系谱》的悲剧角色绝对不止这两位，我方角色中不少也是悲剧角色的代表，甚至一些敌方角色本身也充满着悲剧性，而《系谱》的成功之一便是塑造了一段段悲情而曲折的故事，这也是该作本身的魅力所在。

文 爱丽丝的粉丝

牧场生活

栏目主持：LIKY

经过了多次的连载，《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》的事件介绍都连载完毕了。而我们栏目也将与时俱进，为大家介绍系列最新作《牧场物语 双子村》的相关内容。这次为大家介绍一下游戏中的一些小技巧，以及诸多玩家都十分关心的与隐藏结婚对象的结婚方法。

《牧场物语 双子村》的小秘密

对话时的小技巧

和村民对话时，按住R键可以隐去对话窗口，详细查看对话角色的全身像和表情。而按B键的话则可以让对话速度加快。



▲剧情时可以清楚地看到对方的样子哦！

劈柴百刃斩

想增筑房屋，除了在工匠那里够买所需要的材料外，大多数玩家还是会选择自己收集树枝和石头，然后用相关工具将其制作成所需的木材和



▲将堆叠的物品放置在地上，然后挥动锤子或斧头，成组的材料就到你手中了！

石材的吧。不过值得一提的是游戏中的物品是可以堆叠的，堆叠后的物品也是可以放到地上的，将道具移动到下屏的“おく”一栏内就可将成组的东西放置到地上了。而此时若用斧头砍那个堆叠在地上的树枝，就可以一下获得多个木材，这便是传说中的劈柴百刃斩吗？这个技巧对于石头也适用。

商人三兄弟的生日秘密

商人三兄弟外形长相都一样，相信大多数玩家都能够领悟到他们是三胞胎兄弟，而这个设定在游戏中也有体现，那就是在日历上他们三个人的生日都是在夏21日。不过奇怪的是在当天去送礼物的话，三兄弟中的フーチョ和ルーチョ并不会有特殊的反应……而当你在夏4日和夏26日分别送フーチョ和ルーチョ礼物时，他们会像其他村民一样高兴地露出笑容并对你万分感谢。



结婚对象的情报

结婚作为游戏最大的目的之一，如何对症下药、快速讨好结婚对象不得不说是玩家们最为关心的事情了。不过除了查看《掌机王SP》的攻略外，游戏中还有得知详细资料的地方。蓝铃村的男女结婚候补的相关资料可以通过右上霍华德大叔家二楼床边的日记得到，而此花村的男女结婚候补的相关资料则要去アヤメ医院一楼棚内的日记得到。为如何追求对方而烦恼的玩家可要赶紧去看看了！



隐藏结婚对象攻略

玩了本作的人会有一大失望，那就是系列常驻的隐藏女友——女神在本作中不能追了。其实原因也很好理解，如果女神可以追的话，那选女主角的玩家不就亏了嘛。呵呵，玩笑结束。其实为了增加挑战性，游戏中依旧有两大隐藏的结婚对象等着玩家去追求，那就是邮递员ディルカ和护士アリエラ。和其他结婚对象不同，他们两个都需要玩家一心一意长期奋战后才能顺利追到，而和他们约会时也不会有什么特殊事件，不过好在结婚时的剧情还是十分出色的，也算对执著的玩家长期努力的一个肯定吧。下面就为大家公布一下具体的结婚方法。



ディルカ



项目	内容
生日	夏12日
最爱	クリームコロッケ
喜欢	カレー系、お茶系、マジックレッド草、カブトムシ系
讨厌	ポップコーン、目玉焼き、サラダ系、つけもの系、面包、甜酒、冒险、鱼
喜欢的约会场所	食事处ソナ、桥の上、ディルカの家
登场时间	1年夏以后，从山道回到此花村后就会触发遇到他的剧情
能够约会时间	木曜（18:00～22:00）、土曜（18:00～22:00）、日曜（11:00～16:00）

结婚条件：好感度要达到5星以上的大花，购买了双人床，同时两个村庄之间的隧道完全开通。接着就是比较重要的，需要和他约会50次以上，同时送过80次的礼物，然后才可用青之羽毛。

アリエラ



项目	内容
生日	冬17日
最爱	アイスクリーム
喜欢	サラダ系、糖果系、水果系、マジックブルー草
讨厌	カレー系、宝石、矿石、昆虫、デカ系的鱼
喜欢的约会场所	教会、泉、花坛前
登场时间	2年秋以后的晚上10点后，从蓝铃村去山顶会触发遇到她的情节
能够约会时间	月曜（夜），水曜（夜），金曜（夜）

结婚条件：好感度要达到5星以上的大花，购买了双人床，同时两个村庄之间的隧道完全开通。约会的次数要达到100次以上，送礼物150次以上（没个4年以上完不成啊）。在满足了以上条件后，收集齐全6颗宝珠，向女神许愿“アリエラと结婚させて！”后，就可以进行求婚了。

如果爱，请深爱



任天堂发布会公布后，3DS版《深爱》也放出了消息，看着爱花在那里介绍3DS版《深爱》对应的功能，简直是太给力了，要是游戏真能达到这种素质，那估计我还真得沉迷一下这游戏了。话说JIDE童鞋这胆子是越来越小了，怎么爱花的男朋友就莫名其妙变成本多了啊……

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

训练（上）

尽管到了秋天，下午的课依然让人睡意绵绵。

相川宣却仍然很有精神，不像他的同学本多颖那样已经开始“摇摇欲睡”了。当然，“情报屋”相川没有工夫去听历史老师的讲课，他正发短信和凛子聊天呢。大到十羽野高中校舍的改建、小到某老师丢了假发而不能来上课，我们的相川总是能第一时间搞到这些稀奇古怪的消息，所以他从来不缺少聊天的话题。现在他就把刚刚得到的“情报”告诉了小早川凛子。

“一个月后，我们学校要举办体育祭啦！”

“不要不要不要！”——很标准的凛子式语气，“凛子才不参加，麻烦死了。那天我要请假不来！”

“你还是第一次参加我们学校的那个活动吧，对那个完全不感兴趣吗？”相川坚持着，希望能让凛子对自己学校的活动产生兴趣。

“没兴趣！完全，全部，PASS！”

看到凛子依旧强硬的口气，相川只能认输：“真可惜，本来还想让你看看我帅气的表现呢……”

凛子的固执让相川有些为难，因为他本身并不是擅长体育，只是为了在凛子面前表现一下自己而已。虽然凛子对运动会不感兴趣，但他还是发出了短信，“运动会那天你一定要来哦！”在按下“发送”键的同时，他就已经在脑子里盘算着该如何进行比赛了。

之后，相川就一直处于冥思状态，就连他和本多到了Dexis（快餐店的名字）后，都仍然在想自己如何在体育祭有突出的表现。本多看着眼神呆滞的同学，试着问道：“情报屋，最近有啥新闻不？”

“最近啊，最近……”相川仍然发着呆，只是重复着本多的话。

“学校里的新闻呀！”

“新闻，体育祭吧……”相川机器似的回答着。

“体育祭！”本多一下提高了嗓音，这一叫使得相川如梦初醒般怔了一下，“你干嘛？那么大声，想吓死人啊！”

“咳！朋友，你要知道，我以前在学校可是有着‘体育祭之王’称号的男人啊！”本多自信满满地说，他显然十分兴奋，“哈哈，这下可要在爱花面前表现一番才行！”

相川完全没料到这个转学生居然有这样的来头，他半信半疑，上下仔细打量面前的朋友，“上次还见你郁郁闷闷，一声不响，怎么今天突然换了个人似的？”

本多先是一怔，马上明白相川问的是上次与爱花的误会那件事，他笑道：“哈哈，那个

啊，实际上是‘浪漫’的误会。和黑上没有任何关系的。”

“什么和我有关系？”

听到这句话后，两人的交谈唰地一下停止了，就好像摇滚乐放到高潮部分被人按了静音键一样。本多和相川朝旁看去，一个年纪与他们相仿的招待站在他们旁边，他还端着托盘，上面放的是相川点的饮料。两人这才注意到，这位招待的铭牌上赫然写着“黑上”二字。

黑上那冰冷的表情就好像是梅杜莎的视线一般，让两人无法动弹。

“黑上，你那边有什么问题吗，快过来帮忙啊。”

“是，我马上就来。”与刚才的阴沉不同，黑上回答的时候表情很轻松，很和气。

本多与相川终于如释重负，很快回到了方才的话题。

“那你准备参加什么项目？”相川试探着问到。

“呵呵，不管什么都可以哦！”本多仍然胸有成竹。

这样的回答着实让相川感到不安，他原本计划着绕开本多的强项，这下可不妙了，风头全要给本多给抢了去。

回到家中，相川习惯性地打开电脑，本能般地连线到了网络——这一切似乎都是其身为“情报屋”的潜意识动作。他来到了社会版块的留言板，并把自己无奈的心情写了上去，原本他只想靠这种方式来宣泄下自己的郁闷，但很快他得到了回复。

“既然是个手脚完好的人，何不去拼一个月试试？”

这句话给了相川很大的鼓舞，他也认为自己应该去尝试下，他很了解自己的体质——只有耐力还不错，他很快来到了附近的小公园，准备开始练习长跑。开始的一千米还不觉得有什么太大的问题，但从第二个一千米开始相川已经感到力不从心了。呼吸开始混乱，这使得他口干舌燥；脚着地时也多为脚跟先着地，这加强了对其小脑的冲击；身体开始本能地放慢速度以减少冲击，两腿的肌肉开始发涨，行动困难……但他仍然一直在跑着，直到胸口那撕裂般的痛楚不得不让他放慢脚步。

相川喘着大气，拖着如铅块一样的双腿前进着，他来到一家便利店，试着找点东西来缓解下口渴。

“咦？你怎么喘成这个样子？”

虽然相川因为体力消耗过度，耳鸣一直围绕着他，甚至看东西都是重影，但他还是很快地辨认出这个声音是来自小早川的。

凛子担心地摸了摸相川的额头，“流了很多的汗，你在干什么呐？”忽然她恍然大悟，有些心疼地说，“是为了体育祭而练习吗？”

两人回到了那个小公园，相川也恢复得差不多了，他用拇指指着夕阳，对凛子说：“我要准备下一段的练习了，刚才真的谢谢你，不过时间挺晚了，你也快回家吧。”

女孩仍然轻锁双眉，担心地说着，“不行的话，就不要乱来，受伤的话就糟糕了。”

望着凛子渐渐远去的身影，相川也暗自下定决心，一定要在这一个月中达到学校达人的目标。

很快，天空中布满了繁星，经过几次的长跑，相川几乎已经累得趴倒在地上。他回到起点，坐在秋千上休息。突然他感到脸上有什么冰冰的东西。

原来是凛子拿着冰饮料在这里等着呢。

“你放心。”正当相川要开口说话时，女孩先说话了，“凛子才不是特意留下来陪你的……”她的脸微微泛红，“而是为了……为了完成‘星座调查’来看星星的！”

“咦，我们学校有那种课吗？”相川接过了饮料。

“有……有的！只有我们一年级才有的……”凛子依然硬撑着装强势，红红的小脸蛋想要掩饰那“无关紧要”的谎言。



栏目主持：白菜

文 肥猫倒立

洛克人世界

各位亲爱的读者们，又到了本辑《洛克人世界》的时间了。如同上辑所预告的那般，这次的演播间我们请到了著名的机器人专家莱特博士，并由顶替和珅的肥猫倒立作为主持人为大家献上精彩的访问节目。

（白菜："和珅哪儿去了？"肥猫："听说找外快的事儿暴露后，给捉回《纪X岚》片场了吧。"）

肥猫： 大家好，欢迎收看RMTV洛克访谈节目，这里是《洛克人世界》，我是主持人肥猫倒立。今天我们请到了著名的机器人专家莱特博士。您好，莱特博士。

莱特： 哈哈，你好，你好。

肥猫： 由于字数——哦不，时间限制，闲话就不多说了，让我们直接步入正题吧，请问莱特博士，您和威利博士的关系是？

莱特： 大学的老同学了哦呵呵。

肥猫： 啊……那为什么本应是老同窗的您俩却会出现如此之大的分歧呢？

莱特： （摊手）是啊。为什么呢……我想最初的时候，我们对制造机器人的理念就有着巨大的差异吧。威利这老家伙，总认为机器人就应该是毫无感情的，他觉得机器人作为人类的工具而存在就可以了。可是这怎么能行呢，我认为机器人进化到了极致之后应该是和人类一样的，不，甚至比人类更优秀。所以他们理应获得和我们同等的地位。我们都无法接纳对方的观点，所以最后只好以自己的行动来说服对方了。



肥猫： 真是遗憾呢……那么布鲁斯的归属权怎么办？

莱特： 法院最后把那孩子判给了我，呵呵。

肥猫： 这对威利博士而言又是一个打击呢。

莱特： 嗯，是的呐。听说那之后他就逐渐离群索居，性格也越来越乖僻。再次见到他的时候他就终于顺利地成长为完美的邪恶科学家了。这老小子的天赋其实完全不在我之下，只可惜用在了错误的方向哎。

肥猫： 嗯嗯，这又是一个因爱生恨的故事呐……话说回来，博士，您制造的洛克达到了您所要求的标准了么？

莱特： 很遗憾，洛克的思维还是具有局限性的。他虽然能表现出一部分感情，但他的思想始终逃不出我给予的计算回路。所以他只是一个普通的机器人而已。

肥猫： 原来如此。那么佛鲁迪和布鲁斯也是一样的喽？

莱特： （点头）呵呵，是的。

肥猫： 好的，关于您和您的机器人，我们在这个时间段想要了解的就是这些了。那么，我们十年后再见，希望您健康长寿。

莱特： 好的，各位我们回头见（转身向幕后而下）。

肥猫： 我想各位读者肯定注意到了，我们可以抽取任意时空里的任意人物来到这里接受我们的访谈，这得益于高位次元多出的一个维度。那么，下面就让我们利用这维度上的任意性，把洛克人世界的时间稍稍往后拨上十年吧。有请十年后的莱特博士，有请。

莱特： 大家好，真是好久不见了。

肥猫： 是啊是啊，这都十年了，不过莱特博士您的变化倒不是很大呢。



莱特：哪里哪里，老了老了（摆手）……

肥猫：那么，博士您这么些年下来，是不是终于制作出了进化到最高点的机器人了呢？

莱特：……

肥猫：博士？

莱特：唉，没有。倒是威利比我领先了一步。

肥猫：哦，此话怎讲？

莱特：洛克、布鲁斯和佛鲁迪都被那个家伙击败了，那个威利制造的，叫ZERO的机器人。

肥猫：啊……这究竟是怎么一回事儿呢？

莱特：唉，是这样的。一直以来，在我们大家的共同努力之下，威利的各种阴谋诡计一次又一次地破产。反复的失败终于把他逼到了极限。于是他将自己对战斗机器人的所有研究成果和之前对外星能量的研究融合起来，倾尽心血制造出了人类史上第一台思考型机器人。

肥猫：思考型机器人……

莱特：这是新时代的机器人，拥有完全的自主意识和独立思考能力，也就是"人格"。这给他们带来了无限的可能性。

肥猫：灵魂已经和人类相差无几了呢。

莱特：是的。威利把它命名为ZERO。同时，为了保留对我理念的讽刺，他给ZERO注入了ZERO病毒并下令要他打倒洛克人，征服世界。



肥猫：这就相当于剥夺了他的自我意识了呢。

莱特：所以在ZERO体内就存在了一个逻辑上不能自洽的悖论。虽然现在还没有机会见到这个矛盾生效，但我预言，将来当ZERO醒来后，这个BUG一定会在某个时刻让他当机。而这将会对整个世界都产生深远的影响。

肥猫：嗯，一定会的。话说回来，ZERO是怎么被阻止的呢？

莱特：当我赶到的时候，战斗已经结束了。根据我事后从他们身上提取的战斗数据，洛克和佛鲁迪联手都完全不是ZERO的对手。佛鲁迪被杀之后，洛克一个人已经完全支持不住了。布鲁斯帮洛克挡住了ZERO致命的一击后。眼睁睁看着布鲁斯和佛鲁迪死去的洛克爆发出了超越极限的力量，他拼尽最后一口气，终于封印了ZERO。

肥猫：那么…他们三位都…

莱特：是的，都已经支离破碎了。

肥猫：唔，有一点我想请教一下，机器人的死亡究竟应该是如何判定的呢？比如说，是CPU停转还是硬盘损坏？

莱特：这点在科学界也颇有争议，我个人认为应该是硬盘损坏而且无法修复。因为塑造并决定思考型机器人的人格资料和记忆都是存储在硬盘里的。只要还留存着原来的人格资料乃至记忆，即使换了个塑料身体，即使新的CPU慢得像你骑的自行车，机器人还是那个独一无二机器人的吧。

肥猫：可是硬盘里的数据也是可以拷贝的啊。

莱特：所以我从现在就开始倡导立法，让思考型机器人的硬盘隐私权也能成为宪法里神圣不可侵犯的基本权益。

肥猫：呃……希望你能成功呢。

莱特：谢谢。

肥猫：话说回来，威利博士呢？

莱特：不知道，这件事发生后我试着找过他，但他凭空消失了，就像蒸发了一样。我怀疑他可能已经被自己的最高杰作给……

肥猫：……

莱特：唔，时间差不多了，我得回去了。最近正开始计划着制造一台不输给ZERO的机器人，而且还得考虑之前回收的ZERO应该怎么处理。忙得我焦头烂额的，唉。

肥猫：那，祝您成功，再见！

莱特：再见。

至此，ZERO的诞生过程已经很明了了。想知道X的身世之谜么？想知道反乱猎人部队是如何建立的么？敬请持续关注，接下来的《洛克人世界》！

（注：本文只代表作者观点，虽然查证了许多资料，但是不能保证完全与官方一致，因为好多若隐若现的资料压根就没说清楚。脑补的部分，还望各位看官海涵。）

吐槽记事簿



这个栏目的好处在于可以无视主题随便乱扯于是在选择主题的时候就比较随意所以这次的主题就是TGS。

栏目主持：阿鲁



阿鲁
到点了，大家快上线开始吐槽了，上线的都吱个声，人来得差不多了就开工啦！

马修
这次的主题是啥？

伊娃
不是吐TGS的么，你们都不记得啦！

紫血漪
TGS……我们美编能接上话么？

阿鲁
一会话题转到乌冬去日本购物的时候，你们就接得上话了。

伊娃
我刚吃完我发小的喜酒回来。

阿鲁
吃喜酒可是要付出代价的，我宁愿不去！

胧月
是不是该同情你一个值得花钱吃喜酒的朋友都没有啊。

马修
其实今年TGS我就在索尼发布会第二天关注了下索尼到底出没出新主机。

酷洛洛
没PSP2没看头。

澄香
什么时候美编也能申请去一趟TGS啊，不然美编都插不上话。

马修
赞成，去了才知道怎么更好布置版式。

伊娃
是的是的。

阿鲁
伊娃，你又不是美编，激动个啥……

伊娃
美编去了好购物哇！

阿鲁
话说今年的TGS我还真没怎么关注，本来很期待的《怪物猎人》看到宣传影像后也不觉得怎么激动，整天都想着乌冬帮我带的东西去了。

马修
乌冬没帮我在日本带《口袋妖怪 黑·白》，怨念啊。

澄香
阿鲁你让乌冬带了些什么东西？

阿鲁
《幸运星》PS2限定版游戏、《幸运星》抱枕套、《幸运星》门牌、《幸运星》漫画……

澄香
你掉《幸运星》里去了啊！

阿鲁
乌冬居然把我的《幸运星》漫画给戳了个洞，可恶啊！

马修
为什么要戳个洞？

伊娃
海关干的吧？

乌冬
看幸运星不爽……

阿鲁
你看看，乌冬丑陋的嘴脸暴露出来了，肯定是因为我要的东西都买到了，他羡慕嫉妒恨来着！

马修
我四年来看的惟一一部动画啊……就这么被乌冬不爽了。

乌冬
其实是运送过程中的意外啦……阿鲁再去广州淘一套呗，反正你连小镜的角色歌都找到了，再买一套全新的漫画！

胧月
炫富以后最好学下我，宣传一下自己买的要么是二手要么就是廉价货，防止增加读者的仇恨值。

阿鲁
其实买宅物真的不能叫炫富，看看伊娃和澄香买的化妆品你们就知道什么叫有钱人了。

马修
她俩花了多少钱？

阿鲁
25克的不知道什么东西就是几千日元……

胧月
化妆品是日常开销，宅物是奢侈品，不能光看价钱。

伊娃
就是，女人的化妆品，好比吃饭呀。

酷洛洛
伊娃日常开销就是奢侈品啊。

阿鲁
女同志们，来秀秀你们的化妆品和价格吧！

澄香
阿鲁，你对这个25克很仇视啊？



阿鲁
自从某人告诉我SK II的某个25克的产品价值人民币千元以上，我就对25克的东西产生了阴影。

澄香
不过那个25克的东西没买到，省钱了省钱了。

胧月
缅甸进口雪花膏25块钱一斤的。

马修
伊娃平常用化妆品？我一直以为是素面的……

伊娃
你们不懂，化妆品就一定是化妆的么，还有保养的呀！

澄香
伊娃应该买得最多，还分了一大瓶给我，真是太无私了！

伊娃
买来都送人了

阿鲁
反正我是觉得买化妆品太耗钱了，以前和晴天一起到香港去看他大包小包地买化妆品，那个消费水平实在是我等穷人无法触及的……

伊娃
阿鲁就是乱扯，你那一个手办够买我们一年的化妆品了！

马修
晴天的化妆品……这底子都被你曝光了。

澄香
晴天买化妆品？

阿鲁
买化妆品又不是什么丢人的事……他又不是给自己买的，都是帮他的七姑六婆们带的，每次去都是5千以上的消费。

伊娃
哇，这男人真好。

苍穹
你确定没有非亲属同辈人？

伊娃
应该有吧

马修
我勒个擦……这都什么消费观，上月我花了4000现在才恢复元气。

澄香
马修你也买化妆品了？

马修
没……把上次丢的东西给补齐了，我这种人也就买点肥皂牙膏什么的。

澄香
肥皂牙膏能花4000？

阿鲁
我突然发现澄香的发言很有戏剧性的效果啊。

马修
我说的是游戏机、手机、包这些。

紫血漪
4000能把那么多东西办齐了，好省啊。

阿鲁
他都买的二手的，二手PSP、二手手机、二手NDSi LL。

马修
谢谢阿鲁……

伊娃
某人的iP计划怎样了啊？

阿鲁
胧月说了，白色iP，年底入手，必首发必限定！

马修
果然是胧月要入啊。

乌冬
富有的月姐姐！

胧月
今天深圳天气很不错，中岛爱真漂亮……

伊娃
月姐姐爱泛滥，却没有认真对待每一段爱。

胧月
这话不能乱说的好吧……

阿鲁
伊娃，你这情报是从哪里得到的啊？怪不得胧月每次都限制你发言，原来是有隐情啊！原来你才是内幕帝啊！求内幕！

伊娃
哎呀，犯错了，原来大家都不知道，我……道歉。

胧月
这次的主题不是TGS么，主角是乌冬才对啊！说了半天怎么感觉都没乌冬什么事！

乌冬
你们继续……

胧月
你们敢把目标转移到乌冬身上么？

乌冬
看吧，冷了。

阿鲁
乌冬，来玩三国杀吧，绝毕好玩！

澄香
马修你是不是经常丢东西？

马修
以前从来没，但今年丢了两次，第一次卡丢了，这次是包被拎了。累计损失了13000，这笔钱要放在30年前可就是富豪级别了啊！

紫血漪
你那么高大也会给人拎包？

马修
包放身边了……小偷钻树林子从后面偷袭我。

阿鲁
除了包放在身边了，人也在干一些分散注意力的事哟！

胧月
除了包放在身边了，人也在干一些分散注意力的事哟！

伊娃
唉，都是爱惹的祸哟，马修是不？

马修
这辑“自由谈”这么难找呢，大家谁那有也推荐下哈。

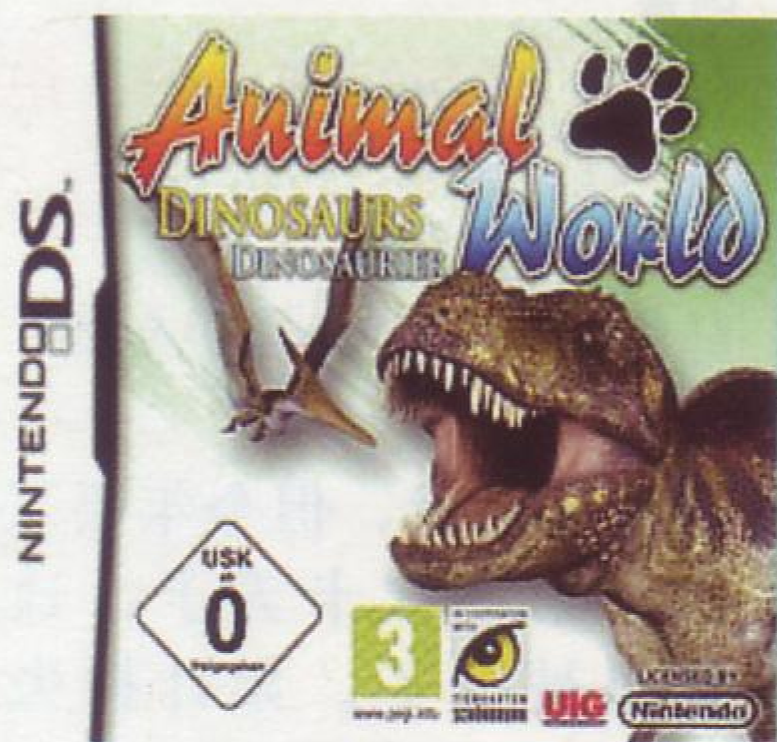
游戏边缘地

栏目主持 乌冬
文 koflover

NDS平台应用软件游戏的涉及范围相当广泛，包罗万象无所不有。对于玩家来说，虽然这些应用软件游戏未必好玩，但却能帮助自己提高见识，了解到许多平时所不为关注的知识。就笔者自己亲身的体会而言，在每辑栏目介绍游戏时，不仅要了解游戏的内容，还要搜集不少相关的资料，在这过程中的确使我受益匪浅。如果读者玩家有充裕的精力，在游戏玩累时也不妨接触下这类应用软件游戏，相信也一定会有丰厚的收获。

动物世界 恐龙 Animal World: Dinosaurs

软件介绍

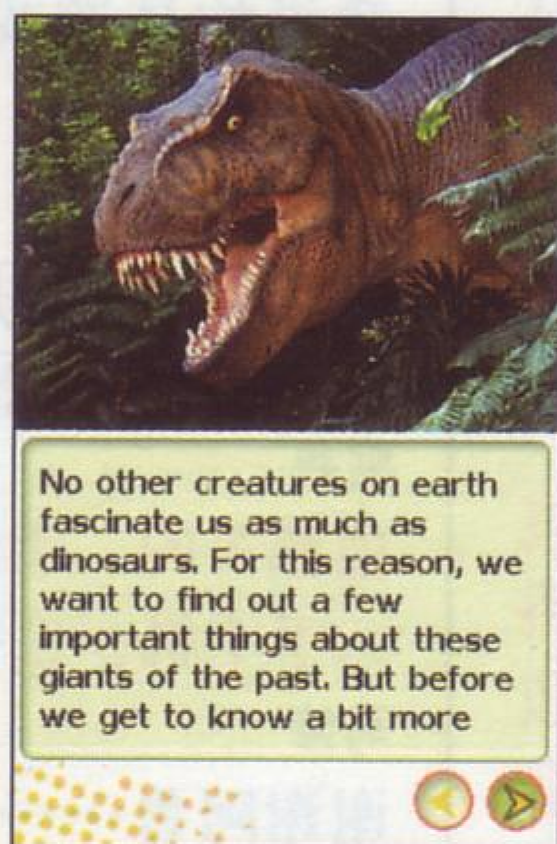


《动物世界 恐龙》是一款科普教学游戏，游戏为玩家讲解有关恐龙的种种知识，并附有图片说明，如同阅读百科全书一般。想必各位读者朋友也都看过《动物世界》这节目吧，笔者就非常喜欢，当然这款游戏和电视节目是毫无关系的。除了恐龙外，系列还有一款《动物世界 大猫》的游戏，内容由恐龙换成了各类猫科动物，读者朋友不妨也试一下。

恐龙乐园

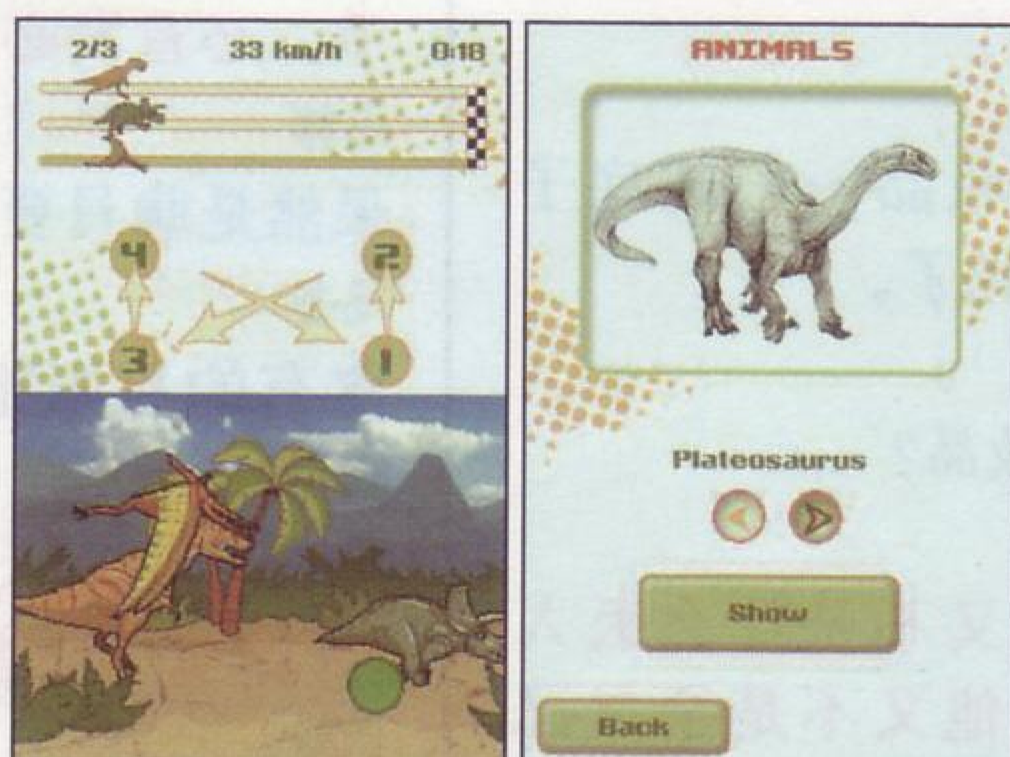
生活在史前的恐龙一直都吸引了人们极大的兴趣，它们曾经是地球的统治者，种类也非常多，通过已发现的恐龙化石，大部分恐龙的外形基本可以还原出来。恐龙的生活习性和灭绝的原因研究起来非常困难，只能从现有的恐龙化石中进行推测。恐龙身上虽然有种种未解之谜，但形象已经深入人心，以恐龙为题材的作品不计其数，而大多数人对恐龙的认识，也是由这些作品中获得的。而这款游戏则是标准的科普教学，从游戏中得到的信息都是真实准确的。

游玩模式（Play）



在这个模式中，玩家首先要阅读一些和恐龙有关的文字讲解，之后再回答游戏里所提出的问题，只有通过了问答测试后，才可以进入下一章节。游戏中的文字讲解和问答测试都是英文的，难度虽然不大，但涉及到许多专有名词，建议玩家准备一本字典随时查阅，这对自己词汇量的提高有好处。问答测试有许多种不同的方式，不仅仅是选择题而已，玩起来还是比较有趣的。

解锁要素（Unlocked）



这个模式中包含了在游玩模式下解锁的种种要素，有成就、图片和小游戏三类，玩累的话可以在这个模式下欣赏下恐龙的图片，或玩玩小游戏什么的。

高分记录（Highscores）

记录了玩家在游玩模式下的得分记录。

教学回顾（Animapedia）

在这个模式下，可以把游玩模式中的文字讲解进行再次回顾，"温故而知新"。

恐龙与游戏

恐龙尽管神秘，但对于玩家来说可能是再熟悉不过了，毕竟在游戏中恐龙的出现率很高，甚至以恐龙为主题的游戏也不在少数。在当今时代，能让我们人类胆颤心惊的大型动物好像并不多，而架空设计的各类怪兽又缺乏真实感，如果真想找一个吓人的大家伙的话，那也只有恐龙了。早先人们发现恐龙化石时，认为只是大型蜥蜴的遗骨，后来随着认识的不断完善，才知道这是一种早已灭绝的史前生物化石。在1842年，英国的古生物学家理查德·欧文用“Dinosaur”来为这种生物命名，这个词由两个词根组合而来，意为“恐怖的蜥蜴”，而中国人和日本人则把它翻译作“恐龙”。实际上，恐龙既不是龙，也不是蜥蜴，而是一种爬行动物，属于初龙下纲。

与恐龙有关的科普知识，在游戏里已经相当全面了，这里我们还是站在玩家的角度，来回顾一些以恐龙为主题的游戏吧。

原始岛1930

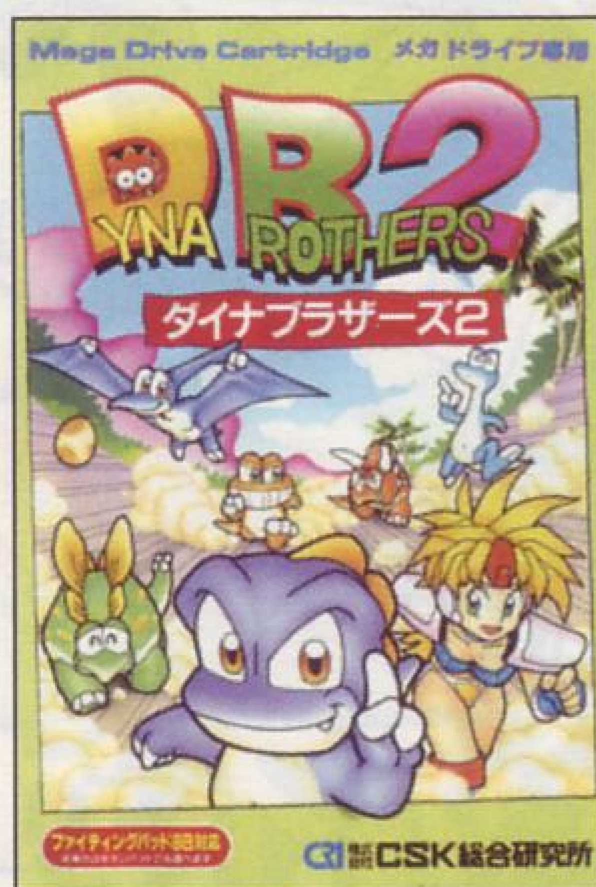
SNK公司在1989年推出的射击游戏，游戏中对史前世界以及各类恐龙的勾画令人大开眼界，而且游戏的画面和音效在当年也属上乘水准，尤其是最终BOSS霸王龙，体积占据了屏幕的大部分空间，那种震撼的感觉笔者至今记忆犹新。当年国内玩家接触到这款游戏时，也正是特摄剧《恐龙特急克塞号》热播的日子，稍有玩龄的街机玩家对这些一定都有一份美好的回忆吧？



游戏的系统在当年也是独树一帜，没有保险bomb，但按键2可以调整飞行器的角度。调整飞行器的角度不但可以吸收敌方的火力，而且不同角度的飞行器所发出的子弹种类也不同，相当考验玩家的技术。

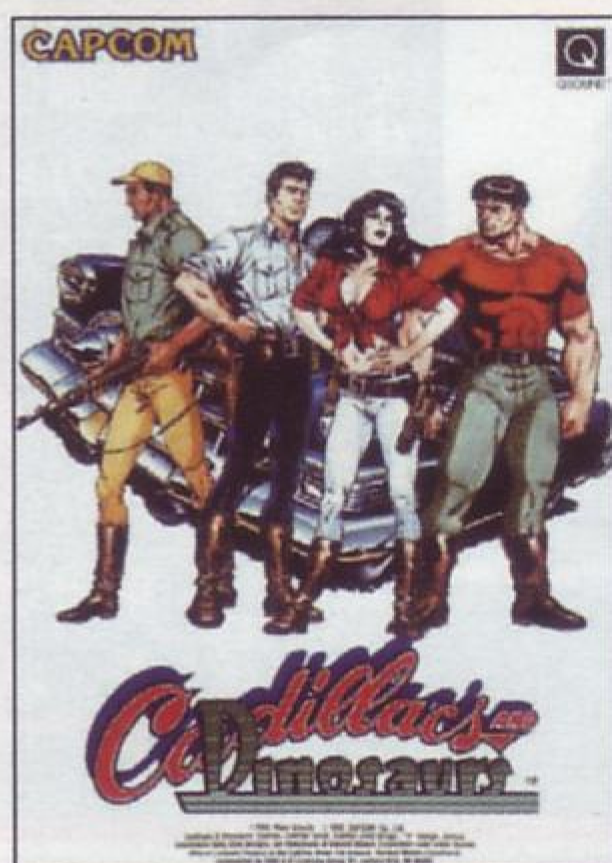
恐龙兄弟2

《恐龙兄弟2》是CRI公司在93年于MD平台推出的RTS游戏。在当时那个年代，RTS这种游戏类型是极具新鲜感和挑战性的，即使以现在的标准来评价，《恐龙兄弟2》依然有很多亮点，相信不少老MD玩家都会把它奉为经典。在这款游戏中，恐龙一反凶残的传统，而是以Q版形象出现，各个憨态可掬，整个游戏风格也幽默感十足。玩家需要扮演造物主“The Egg”来控制恐龙的繁衍和自然环境的建设，与入侵地球破坏环境的外星人展开殊死搏斗，体现了制作者对环保意识的追求。





卡迪拉克与恐龙



这是动作游戏大厂Capcom于1992年推出的街机大作，在国内也引起了深刻的反响，街机玩家应该没有不知道这款游戏的。它一反《快打旋风》、《名将》和《吞食天地2》这类动作游戏的慢吞吞的风格，游戏节奏快，战斗场面火爆，但难度适中，所以深受广大国内玩家的喜爱。恐龙是游戏中的重要主题，它们的戏份虽然不多但极其出彩，尤其是守护霸王龙不被惊醒的场景，给人留下了很深刻的印象。虽然游戏的过程就是打打杀杀，但环保和爱护动物却依然是游戏的主题。



恐龙与游戏是密不可分的，它作为最真实最凶残的大型怪兽，永远都是制作游戏时的良好题材。比如说大热门游戏“《怪物猎人》系列”，就是将恐龙进行二次加工，给玩家带来与大型怪兽激烈搏斗的感受，虽然游戏中并未提到恐龙二字，却仍仿佛使人回到了充满惊险和刺激的史前时代。我们玩家在享受与恐龙搏斗的乐趣时，不妨也多了解一些恐龙的有关知识吧。

经典主题乐园



今年TGS上公布的《真·三国无双6》算得上一个惊喜，虽然前作的革新引来的争议较大，但相信在系列10周年之际公布的新作还是值得玩家们期待的。全新的角色形象中，夏侯惇犀利的造型非常吸引眼球，而本次的主题就用“独眼龙”罢！可能有老读者会记得118辑时的主题也是“独眼龙”，不过无须担心，本辑将为玩家们介绍另外四款好玩的游戏。

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 独眼龙



◀对于《356》的『东尼』，马修的评价是『惇叔还是这么萌，但希望大棒子别像5代那么废了。』

说到游戏中的“独眼龙”不知玩家们第一时间想起的是哪位角色？黑色的眼罩曾经是海盗船长的标配，而独眼也为夏侯惇、伊达政宗、柳生十兵卫等古代将领、剑客平添了几分霸气。再把眼光放到格斗游戏，《街霸》、《拳皇》、《罪恶装备》等热门作品中都不乏独眼的角色。而《最终幻想》9、10两作中的独眼人物——女将军贝特丽克丝、剑士奥隆也都是大人气角色。而在动漫作品中，单眼罩甚至成为了一个萌要素，《EVA》的绫波丽、明日香，以及《一骑当千》的吕蒙子明都曾以这种形象登场。

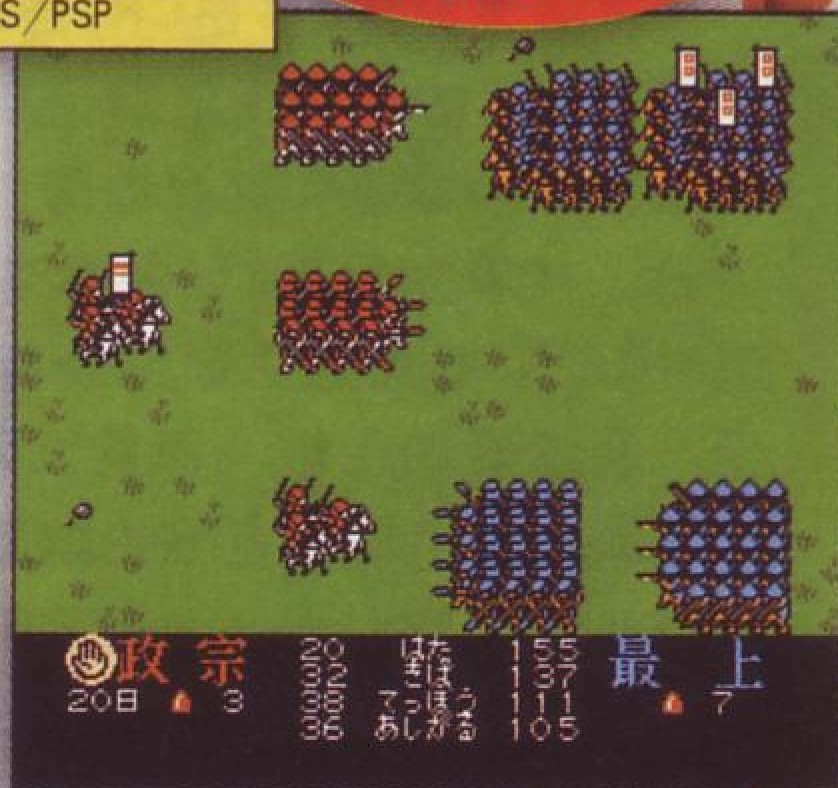
独眼龙政宗

原机种	FC
模拟器	NesterDs/NesterJ
适用机种	NDS/PSP

游戏类型：SLG
游戏年份：1988

《独眼龙政宗》是1987年由NHK制作并播放的历史剧集，借着“大河剧”的热潮推出相关游戏的传统在日本由来已久，本作便是由Namcot（现NBGI）制作的模拟战略类游戏。

游戏的主角毋庸置疑便是伊达政宗，而片仓小十郎则充当了军师的角色，本作的目的是击溃周遭的大名，让政宗成为奥州霸主。虽然由于年代久远，游戏的整体画面比较简陋，但本作的素质尚佳，各种政令都用简易的图标直观地表现给了玩家。另外角色的表情会因指令的成败而出现喜、忧等变化，这个特色也在后来的《中原之霸者》、《霸王的大陆》中延续了下来。战斗时两军对垒的画面在当时极有魄力，足轻、骑马、铁炮等不同兵种特性也有所差异，而各部队的行动也是可以分别操控的。另外本作中还穿插着金矿探索、骑马射箭等迷你游戏，值得喜好日本战国史的玩家一试！



▲游戏中的两军对阵依然是可以手动操控，对《霸王的大陆》有爱的玩家不妨尝试一下。

惩罚者

原机种	CPS1
模拟器	Cps1psp
适用机种	PSP

游戏类型：ACT
游戏年份：1993

惩罚者是Marvel旗下的经典漫画角色，胸口巨大的白色骷髅便是他的标志。本名为弗兰克·卡斯特的他并不像其他超级英雄那样拥有超能力，由于亲眼目睹了全家倒在枪口之下而深受打击，从此他便凭借在海军陆战队服役期间锻炼出来的高超身手，按照自已的判断惩治罪恶。

本作由老牌动作厂商Capcom倾力打造，手感出色、动作流畅。角色的动作丰富，利用按键就可以打出爽快地连击，另外翻滚、投掷、空摔等动作也一应俱全，而场景中掉落的刀剑、棍棒、飞镖，甚至油桶、轮胎、水泥袋都可以尽情利用，战斗非常爽快！游戏相较于其他横板过关类动作游戏，最大的特点是引入了“枪战”：在固定的场景中玩家操控的角色将与手持枪械的敌人们展开激战，场面火爆异常、相当刺激。该作堪称街机上的经典之一，值得一玩再玩！



▲游戏中2P强制使用独眼的Nick Fury，这位同样出自Marvel漫画的大叔并非泛泛之辈。

SD高达G世纪 独眼高达

原机种	WSC
模拟器	e[mulator]
适用机种	PSP

游戏类型：S·RPG
游戏年份：2002



▲独眼的设定多在扎古、多姆等机体上出现，独眼高达这还是头一遭。

本作剧本的时间段设在一年战争末期，主人公基古以19岁之龄就担任了吉翁公国MS队的队长，然而在战争临近结束时却遭到了同伴艾因的背叛，身负重伤下落不明。7年之后，大难不死的基古带着脸上永远无法磨灭的伤痕，以及强烈的杀气重归战场，本作的剧情就此才真正拉开帷幕……

作为“《SD高达G世纪》系列”的一员，本作在拥有高素质剧本的同时也秉承着系列的传统，捕获、改造、分解等系统都保留了下来，不同的MS和部件相互组合就能开发出新的机体，而通过搭载新系统也能使MS得到强化。根据机体的大小，可以让最多3个单位组成一个小队，虽然战斗动画略显生硬，但不少大威力武器的表现还是很出色的。战场上还包含了大量的事件，为推动剧情起到了重要的作用。另外由于游戏是在《高达SEED》放映前发售的，强袭高达便成了本作中的隐藏机体。

真·三国无双ADVANCE

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

游戏类型：ACT
游戏年份：2005

这款GBA平台上的《无双》是让人眼前一亮的作品，虽然画面大幅缩水，但2D的场景和战斗依然能够体现出系列独有的一骑当千的爽快感。游戏分为无双、自由以及挑战模式，系列惯有的事典也没有落下，可谓“麻雀虽小五脏俱全”。

由于机能的限制，本作中的战场被分为了若干个区域，而游戏的进程也分为了移动和战斗部分：玩家需要操控武将在地图上进行移动，遇敌后方可进入战斗。通过A、B的组合按键就可以使出不同的蓄力攻击，而无双乱舞自然也不会少。战斗模式中画面右下方的盘状界面是本作独有的“能力装备系统”，当武将击倒敌人，中央的能力槽就会徐徐累积，积满后按下R键就能从范围、气绝、勇猛、神速、连击、突击这六种能力中提升其一。随着能力的提高，蓄力攻击的招式和威力也会得到提升。游戏中共有24个战场等待着玩家的挑战！



▲忠心耿耿的独眼猛将夏侯元让，在本作中依旧是魏国初期的可选人物之一。







iPhone进行时

之前TGS，从日本回来的小编们说日本现在街头、电车内到处都是iPhone，已经成为了日本的流行。试想，连日本这一在手机择选方面向来排外的国度都这样了，iPhone的魅力真是可想而知啊！

情报速递

国内iPhone 4再次有价无货，一机难求

iPhone 4在国内正式上市后，其火爆程度可谓空前。虽然苹果方面已经提高了产量，但仍然无法满足国内市场巨大的需求。再加上最近一段时间黄牛党的肆虐搅局，导致国行及港行的免签约机全面卖空断货。苹果方面尽管推出了每人只可凭本人身份证限购一台的策略也无法根本解决问题。因此如果您最近想要购买iPhone 4，只有两个选择，要么选择价高无底的奸商，要么选择联通的签约机。

iPhone 4 最新

16GB	32GB
HK$ 4,988	HK$ 5,888
估計付運時間：暫無供應	估計付運時間：暫無供應

目前無法訂購白色款式的 iPhone。

免費付運

▲大陆及香港苹果官网的订购系统已经瘫痪。

潘玮柏变身游戏制作人

如果你是潘玮柏的粉丝，那么你应该知道他爱玩游戏，但是你知道吗，他同时还爱玩iPhone，并自己亲手打造了一款非常有趣的iPhone游戏呢！这就是《熊猫屁王》！游戏虽然听起来无聊，但玩起来无敌，游戏画面非常可爱有趣，充满了浓浓的中国风。游戏中玩家要扮演一只身手了得的熊猫，利用屁冲刺飞行征服全世界的每一个角落，随着挑战时间和积分的递增，熊猫将会慢慢长大，变得更加强壮，最后成长为一只无敌的熊猫屁王！游戏本身还十分厚道地完全免费呢！



■让我们期待潘帅的下一款作品！

Game 游戏 糖果小怪兽

Cut the Rope

■Chillingo■PUZ■12.4 MB■0.99美元



如今全球各国的App Store的前两把交椅都被两只动物霸占着，一个是我们曾经介绍过的“愤怒的小鸟”，而另一个则是原班人马亲手打造的“糖果小怪兽”。由于糖果会被各种复杂的绳索及巧妙的机关悬挂或阻扰，所以玩家要做的事就是突破重围，滑动手指来切断绳索、绕开机关顺利地将糖果投放到小怪兽的口中。如果仅此而已也不算非常困难，但要在“投食”的过程中同时收集到3颗五角星且保证在最短时间内完成才是本作最大卖点及最富挑战性的地方。玩家必须要合理利用场景中的各种辅助机关及物理运动规律，当然还要眼疾手快。游戏的难度循序渐进，有100多个关卡等待玩家挑战，官方也会在日后不断更新更多免费的全新关卡。除此之外游戏对应“游戏中心”功能，是成就饭的必玩之作！怎么样，这贪婪的小怪兽的吃相是不是很可爱呢？



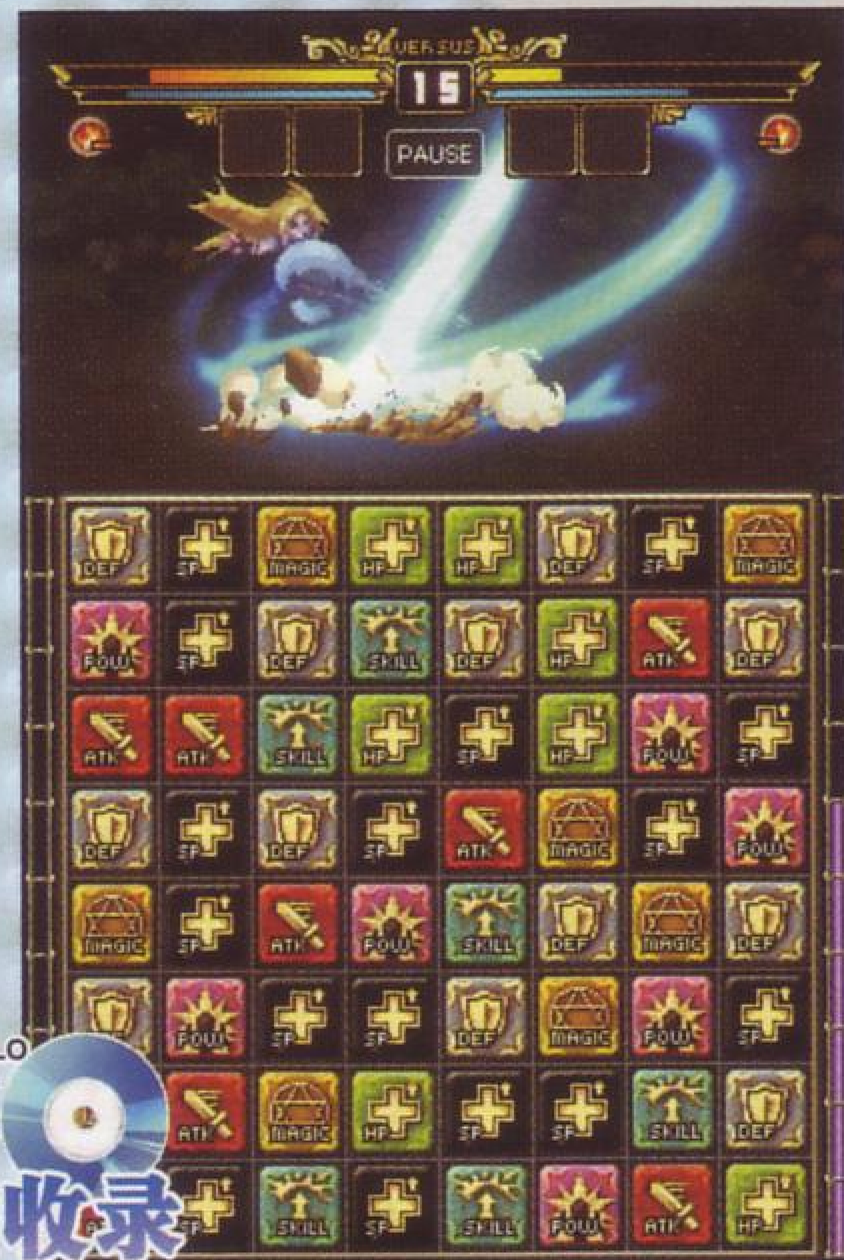
Game 游戏 圣光之心

Shining Core

■ZleGame■PUZ■155MB■2.99美元



这是一个美丽富饶的国度，只因王国拥有着圣光之心，却遭到了邪恶魔王的袭击，还掳走了王国的公主，为此王国欲派遣三名勇士前往打倒魔王。本作是一款融合了RPG要素消除类的游戏，玩法及系统类似之前大红大紫的“《益智之谜》系列”。游戏提供了三名有着不同职业和能力的角色供玩家选择，战斗中玩家每一次行动都必须依赖消除相应功能种类的方块，如此便可发动攻击、魔法、必杀技、HP回复等，如果在一次行动内多次消除同样能力的方块，可以形成连续行动甚至累积力量并发动更强力的能力效果。通过打倒敌人获得的金钱可以购买加血、加魔、消除提示以及其他的辅助道具。值得一提的是本作AI很高，因此玩家需慎重考虑自己的每一步行动，不要给AI任何的机会。



Game 游戏 索尼克4 第一章

Sonic The Hedgehog 4 Episode I

■SEGA■ACT■88.7 MB■9.99美元



《索尼克4 第一章》在延期了半年后终于登陆各大主机平台，而首发却为iPhone版。本作无论是音画效果还是整体节奏都没有令人失望，无愧于世嘉索尼克这块经典老招牌！游戏提供了触屏虚拟滑杆和重力感应两种操作方式，玩法回归了的经典卷轴横版过关，足以让系列老FANS泪目。游戏的节奏一如既往的超高速，索尼克的每一次奔跑、翻滚、跳跃都刺激着玩家的每一根神经。途中会有各种敌人与陷阱阻挡索尼克的去路，索尼克可以用跳跃撞击或旋转冲刺的方式打倒敌人。各种经典的机关、滑道还有那些经典的音效让人非常感动。游戏包含了森林、古代遗迹、城市和机械工厂4种风格迥异的场景，虽然是2D，但画面非常华丽富有层次，纵深感强烈，且帧数充足，非常流畅。



宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

每年的10月，都是动画新作大爆发的时期，今年也不例外。就目前已经公布的动画来说，至少有10部以上是本人必追的作品。10月新番是妹控的胜利，10月新番是竹达彩奈的胜利！

2010萌王诞生 梓喵轻松夺取桂冠

K-ON!

经过3个月的激烈角逐，2010年萌王终于诞生了，那就是樱高轻音部的成员，二年级的中野梓。在呆唯的调教下，原本正直、有责任感的中野梓最终沦落为和大家一起懒散的梓喵，当她带上猫耳，说出“喵”的那一刻，萌王的气质就初露锋芒了。说起梓喵的人气那是有目共睹的，去年在“京黑”的打压下，梓喵都能走得比当时人气最高的秋山泠远，而今年，宅们更是放弃了高贵的秋山大人，转而将票数全部投到了梓喵身上，硬生生地把今年的超人气角色“炮姐”给拉下了马，众望所归，不想赢都难啊。

让我们回顾一下中野梓在今年萌战的成绩吧，在预赛的时候就以小组第一的成绩出线，

同组的种岛白杨（来自《迷糊餐厅》）以及千石抚子（来自《化物语》）分列二、三位，这两人可是分别进入了第二回小组战和小组决赛的实力选手，不过依旧在一开始就输给了梓喵，这也可以说明梓喵最后的登顶并不是偶然；正式战的一回战里，对手为小鸟游梢（来自《迷糊餐厅》）、纱音（来自《海猫鸣泣之时》）以及系色伦（来自《绝望先生》）。由于对手的战斗力实在太低，因此轻松出线无压力；正式战二回战的对手就有实力得多了，分别是在一回战里和龙门渕透华联手干掉了平泽忧的东横桃子（来自《天才麻将少女Saki》）以及在小组赛里就已经有过激烈对抗的种岛白杨。不过这两人，一个是一线动画里的二线角色，一个是二线动画里的一线角色，想和梓喵这个一线动画里的一线选手较量，始终还是差那么一点，中野梓再一次无压力胜出；接下来的小组决赛是当天许多人关注的一场比赛，对手是一线动画里的种子级选手御坂美琴（来自《某科学的超电磁炮》）以及轻音部的前辈秋山澪（来自《轻音少女》）。赛前看好炮姐的人占了绝大多数，实际上炮姐的票数在当天也是相当给力，在今年的萌战中首次突破了四位数，不过遗憾的是这次支持《轻音少女》的团体选择了合作，不少舔足党忍痛将珍贵的票数分给了梓喵，让原本不可能发生的事情发生了，在缠斗了一天之后，梓喵最终以微弱的优势战胜了炮姐，拿到了进军决赛的门票。



决赛的分组为三千院凪（来自《旋风管家》）对战椎名真冬（来自《学生会的一己之见》）；天江衣（来自《天才麻将少女Saki》）对战佐天泪子（来自《某科学的超电磁炮》）；夏娜（来自《灼眼的夏娜S》）对战原村和（来自《天才麻将少女Saki》）；山田葵（来自《迷糊餐厅》）对战中野梓（来自《轻音少女》）。八强选手里有两个钉宫，两个麻将，和去年的三钉宫四麻将来比稍微好一点，但也不得不感叹这两个势力的强大！梓喵的分组运气不错，第一战对战的选手是至今也没搞清为什么会晋级决赛的山田葵，就萌力和人气来说，都是立华奏（来自《Angel Beats!》）要高得多啊，最终小奏没晋级的原因我只能认为这是个黑幕啊黑幕！既然是黑幕，那就不可能一直黑下去，于是梓喵以决定性的优势完胜了第一场比赛；半决赛对战的选手是“麻将凶器”原村和，而今年的四强人选为一钉宫、一轻音、两麻将，与去年的四强是惊人的一致（去年四强选手为逢坂大河、原村和、福路美穗子、平泽唯），而最终的结果也和去年一模一样，两个打麻将的被钉宫和轻音战翻，时隔一年，麻将依旧没有摆脱无法晋级决赛的魔咒，而连续两届打进四强的原村和此时除了叹息也只有叹息了（难道最终原因是因为宫永咲不在战力减半么）。



决赛自然是轻音和钉宫的对决，去年钉宫的胜出让轻音众记恨在心，而今年，报仇的时刻终于来了，京黑们今年似乎也消停了许多，于是战斗开始后，梓喵的票数就涨啊涨，虽然钉宫病患有着不错的根基，但汇聚了世萌冠军秋山澪的人气、轻音部前辈们的怨念、轻音支持者们累积了一年的怒气，梓喵此刻已经灵魂附体，她不是一个人在战斗，她和她的猫耳已经化作突破天际的钻头，站在了所有人无法触及的高度！赢了，她赢了，持续了两年的傲娇属性终于让这个不刻意卖萌的轻音部二年级生给挤下了历史舞台，让我们永远铭记这一历史性的一刻吧！

今年的萌战从某种意义上来说是去年的延续，整个战斗十分具有戏剧性，结合去年的萌战来看，会发现许多有意思的事情。随着10月番动画的开播，下一届的未知萌王已经开始暗中俘虏阿宅们的心了，萌战，明年夏天再见！

掌门人

最近《口袋妖怪 黑·白》持续沉迷中，不久前又试了下高端连接和PGL，发现自己彻底无法自拔了……有些事情就是这样，一些新要素看着可能不起眼，但实际玩的时候，你会充分感受到其精妙之处，细节上的功夫往往更展现厂商的制作水平。年末游戏大潮已经开始了，这里祝各位都能在各自喜欢的游戏中，挖掘出更多新奇的乐趣、留下更多美好的记忆。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



倒霉帝

本人最近倒霉透顶，完全一倒霉帝，骑车上学，车爆胎；补车胎时有一处没法修；换车胎吧，差2元钱不给换；于是拼命骑，边骑边找修车的，随时准备打气；经过一番折磨终于到家了，结果在家门口被鸟屎命中；回到家稍作休整，结果发现家人不在家，也没留饭；于是出去买东西，结果酸奶漏了一身；换了衣服，和同学去看末场电影，结果黑屏了5分钟；晚上回家，发现钥匙没带，最后只好留宿朋友家……

郑州 王豪

胧月：当年老师如果用这个事例来解释“祸不单行”的意思那就好理解多了。

乌冬：你的朋友还真是好人，要是我的话，肯定不敢收留你……

酷洛洛：你之前是不是中了500万啊？一般来说只有一次性将自己的运气全部用光后才会出现这种情况。

牛排和火腿

有一种人明明有高级牛排，心里却想着如果有根火腿肠吃吃会多好，这说的并不是别人，正是我自己。因为最近见到我们班班长的学习机里有一打飞机游戏，觉得挺好玩，自己就也想玩玩看，小编们能给推荐几个NDS上的打飞机游戏吗？

北京 宋文

苍穹：想玩打飞机游戏的话，这位同学可以试试《星际火狐》、《几何战争》、《纳米漂移》和《决意 死亡标记》这几块牛排。另外《迷你烟花》虽然不是打飞机游戏，但作为STG其素质也是很不错的。

阿鲁：只要自己吃得高兴，管它是是高级牛排还是火腿肠……

只言片语 141辑“掌门人”里的伊娃和阿鲁太逗了。（徐州 陈铭杨）

高辑 热门游戏

轻音少女 放学后的演奏会 5人

阿鲁：我绝必不是“京蜜”和宅，不信看我眼神。

《怪物猎人 携带版 3rd》试玩版 5人

乌冬：提前进入狩猎季节。

卑怯宝箱

来，各位，向大家展示一下小编们除游戏、影视以外的精神生活。图为向8名小编征集的近期读物合影，话说乌冬啊，你的那本《UC高达》可是连塑封还没拆呢，喂！



没钱了

我现在面临一个很严重的问题，我没钱了！这个月买了两个手办，买了几本漫画，C78又来了……很好，我彻底没钱了，吃饭都成问题了，我正过着每天早上都喝粥的生活。绝望了，我对这个世界绝望了！

上海 刘依晔

阿鲁：这位小妹妹，要我说你已经算很有钱了，又是手办又是漫画的，而且早上还有粥喝……要知道，乌冬哥哥每天都没钱吃早饭的。

乌冬：我是为了中午多吃点，早上故意不吃的！

酷洛洛：C78来了为什么要花钱？难道你还败同人物？原来你才是真・有钱人啊！

白菜：绝望了，我对这个充斥着有钱人的世界绝望了！

庙

以前吧，《掌机王SP》里是一标准的和尚庙；现在吧，在一宅鲁的带领下，那些没宅的开始宅了，宅的变得更宅了……简而言之，悲哀啊！

贵州 余文刚

白菜：你这一番说辞让琉璃姐姐、洋葱姐姐、嘟嘟姐姐以及胧月姐姐等人情何以堪啊。

胧月：一点也不好笑。

阿鲁：别担心，现在会有更多的宅女、腐女会加入《掌机王SP》的队伍，在不久的将来，我们的读者队伍男女比例就会达到平衡了。

伊娃：你就吹吧……

天上掉下个……

真希望天上掉下台PSP，想玩《初音未来 女歌手计划 2nd》。

洛阳 张泽堃

阿鲁：那我希望天上掉下一个初音，和我一起玩PSP，嘻嘻。

乌冬：那我希望天上掉下一台高达，然后我就是主人公了，哇哈哈！

酷洛洛：那我希望天上掉下一个骑士腰带，变・身！

马修：那我希望天上掉下一个精灵球，里面放着超能萝莉，GET！

伊娃：跟这些人一起工作，我感到压力很大……

初音女神

某日，我兴致勃勃地找到了我们班一个初音FAN，我向他炫耀：“我最近在玩《把所有的歌献予未来的你》，和初音恋爱哦！你没玩过吧，哈！”没料到他白了我一眼，冷冷地说：“初音是女神，不允许任何人去亵渎她！”我顿时泪目——真是经典的话，这句话也送给乌冬和胧月，以及某个机器人……

南京 李默毅

白菜：你的朋友是个好人，大好人。

胧月：哥玩的是音乐。

阿鲁：哥不是机器人……

事情发生在很久以前（其实也就几个月），我在被窝里玩小P，我妈突然进来拉开被子，缴了我的小P，她的脚步比猫还轻，我根本就没注意到。为什么她会进来，因为——我忘记锁门了！看来有一段时间我要跟我的小P说Bye Bye了！

广州 刷卡

**阿鲁：**首先我不理解，为什么在被窝里玩PSP就会被没收？谁来告诉我？

**胧月：**家里开游戏店的死宅是不能理解这种痛苦的。酷洛洛，你懂的。

**酷洛洛：**酷洛洛钢拳…

**白菜：**八成是因为在睡觉时间偷玩游戏吧。话说这位同学是不是戴着耳塞听不到脚步声？另外，一个平时睡觉锁门的人竟然有一天不锁门，考虑到人之常情一定会进来看看的吧……你实在太大意了。所谓吃一堑长一智，下次你知道该怎么做了。

**伊娃：**酷洛洛！给楼上的也来一下！



被遗忘的作业

那是8月30日的晚上。在睡梦中，我突然听见一个声音说，我还有作业没做。我当即被惊醒，马上联系班长，幸好班长还没睡觉。一问，真的还有作业给忘了！一直赶到凌晨4点才做完……

江苏 赵文杰

**白菜：**我去，这货该不是潜藏在你心中的"另一个你"吧？这么给力。

**阿鲁：**你有没有曾经想不起自己做过什么事的时候？

**胧月：**完蛋了，中二病开始传染了。

**苍穹：**这位老弟运气不错，竟然能以这种方式补完作业。不过通宵的滋味想来不好受吧，以后可得小心注意了。

伊娃的MINI

很高兴收到伊娃姐的第二张明信片！如果没记错的话，我已经寄了约20张画稿，准备以后坚持下去。还在网上花了几百元买了几十本老杂志，希望在200辑到来的时候能全部集齐……

房宽京



**阿鲁：**车画得很给力啊。

**马修：**一排抽奖角标也很给力……话说这些东西真让人回忆。

**伊娃：**谢谢，宝马MINI画得很棒，房宽京同学很喜欢这款车吧。

只言片语　142辑的FC《魂斗罗》高速自虐影像，解说比操作更有趣。（杭州 DeepThroat）

掌门话题 因工作对某游戏的态度转变



个人最喜欢的游戏类型是RPG和S·RPG，来到编辑部后负责的也大多是这类游戏，因此基本不存在主观上非常排斥又非得去完成的工作。倒是在当普通玩家时《尤歌朵拉同盟》让我印象深刻，个人一直比较排斥纯卖萌系的人设，但真正玩了游戏后才发现这款游戏值得深入研究的要素很多，堪称出色的战棋类作品。



高中时由于本人是DC党，当年直接就穿越了PS2时代，因此也没玩过“《龙珠》系列”的3D格斗游戏。每当路过游戏店，看见同龄人正在打得兴高采烈的时候，心中不由得一阵蔑视（我果然是腹黑）。但自从做特快的时候挑上了《龙珠组队战》，总算知道为什么那么多人喜欢玩了……



我的么……应该就是《机车风暴》了，我这人对竞速类游戏一直提不起兴趣，之前玩得津津有味的《火爆狂飙》也只玩撞车模式。而对竞速游戏无爱的原因之一，是本人对跑车什么的没爱，反倒对越野车、卡车什么的兴趣颇大。《机车风暴》一开始看宣传时候没觉得什么太特别，因此虽然有PS3但一直没关注《机车风暴》。后来被安排介绍PSP游戏的任务后，发现里面还有粗犷的大卡车和除雪车，而且大都是本人非常喜欢的冰雪场景，就试了试，冰天雪地飙车果然爽翻了，从此就成为了这个系列的FAN了。



以前NDS上我都是玩传统游戏为主，不过《立体绘图方块》确实让我对这类脑锻炼游戏有了新认识，不止是照搬平面的规则，空间概念的加入让这种填格子类游戏有趣了不少，这是只有游戏版才能做到的。



2003年接触过PS2版《波斯王子 时之沙》，因为其复杂繁多又令人抓狂的跳跃技巧而在游玩两个关卡后便将游戏盘送了同学，继而这些年一直在排斥着该系列。做编辑后因为负责所有欧美游戏，在PSP版《遗忘之沙》发售后也就只得硬着头皮上了。不过它的进化让我刮目相看，极佳的手感让杂要般的特技动作完成得相当完美，那种畅快淋漓至今难忘。



念大学时“非典”封校，耐不住寂寞买了PS2，《FF X》是首批购买的游戏之一。由于之前期待过高，所以并没有想象的那么好玩。随后又因为疯狂沉迷《女神转生》和《灵魂能力》这两个大坑，一直与《FF》失之交臂，甚至产生了没来由的排斥感。直至GBA版《FF VI》发售，因要做攻略而一头扎进其中，继而为其倾倒。时下《FF XIII》尽管备受非议，有机会还是得尝试一下。



来到编辑部的日子差不多半年了。在此期间接触到了很多以前没怎么接触的类型，不过给我感触最大的还是《我的暑假》。虽然我比较喜欢AVG，但这种纯放松的休闲游戏还从来没怎么重视过。然后做了攻略做研究，再写“黄金眼REVIEW”，情不自禁就喜欢上了这种悠闲缓慢的步调。“黄金眼REVIEW”某段话其实就是拿来自省的：没有快节奏、没有对抗、没有漂亮妹子热血男性的世界原来也可以很精彩。



在没有成为编辑前，对塔防类游戏一直提不起兴趣，主观认为玩这种游戏等于浪费生命，不过后来成为编辑后，因为工作需要接触了几款塔防类游戏，其中一款名叫《元素怪兽TD》的游戏让我感触颇深，这款iPhone平台移植到PSP上的游戏让我彻底改变了对塔防类游戏的看法，之后甚至还将PC平台的《植物大战僵尸》给完美了，于是现在最期待的PC游戏就是《植物大战僵尸2》了……

某天无聊，翻了一下前几辑《掌机王SP》，无意中发现自己的名字前后分别出现在了交流空间、掌门人和你一言、我一语。本人一向看书不回信的，打了电话一问才知道原来是我同学用我的名字寄了信。你问我为什么会一下子就打电话问同学？因为本班就我俩买这本书，看来我要帮人洗脑了。

清远 蔡翊


苍穹：这位同学回函不留自己的姓名，万一中奖了岂不是成他人之美？


白菜：蔡同学打算给人洗脑，不知道是让他们买《掌机王SP》呢，还是让他们用自己的名字写回函咧？


乌冬：其实无论是前者还是后者，我们都是欢迎的嘛！（笑）







马修:月亮上的兔子要这样，嫦娥肯定不嫌冷清了……



马修:小编们被威胁的日子之一……



马修:小编们被威胁的日子之二……



马修:奎爷再临，奎爷公仔都这么V5，呵呵。



马修:这火箭队新首领太……憨了。



为什么“掌门人”上有的人是昵称，而有的人却是真名呢？

贵阳 萨法路

马修：一般出于保护读者隐私目的，我们都会放昵称。但有的读者没写昵称，就放真名了。当然，因为写得看不清、火星体等不规则汉字以及比较容易让大多数人产生反感反胃的昵称而无法刊登的，也大有人在。

我把以前送的小编形象的贴纸给贴到了PSP上，然后原本一些一直打不过的游戏居然都通了，我爱你们，Oh year!

西安 柴

马修：这个……是心理作用吧，汗……顺便送个方法，等你把贴纸取下时，用风油精可以把残胶给擦洗干净。

我把小N和小P都带到了学校，同学们每天都抢着玩。我只能听听歌、看看动漫什么的，弄得我每天都要充电！我受不了了，把游戏都删了……

苏州 老总

马修：还是那句话——低调为上。

最近眼睛肿了，玩不了游戏了，555……小编们祝我早点康复吧。

连云港 花猫

马修：想起一在工厂做技术工作的朋友的话：一定要注意安全，挤掉大拇指就没法玩游戏了。

我们班主任太凶了，给我们定规矩，我们说：“哪里有压迫，哪里就有反抗。”结果班主任说：“哪里有反抗，哪里就有镇压！”我晕……

常州 切斯塔

马修：不错啊，老师能这么跟你们玩文字游戏，起码没把你们当外人。

高二的本人，在听了老师说的高三考试有多么重要后，便对玩游戏的兴趣大减，但是对于学习的兴趣同样没提高起来。

广州 林浩声

马修：此未起而彼已伏，林同学，唉……

“掌门人”交流得好激烈，可为啥没有我呢？

湖州 Jason

马修：说不定什么时候就有你了，呵呵。

从XX馆买一个手摇小灯，发现能插在小P上为其充电。（手摇的嗳，汗……）不过充电器坏了也不用愁，还可以随时随地充电，哈哈。

上海 Roy

马修：摇摇把的时候无法保持匀速，因此手摇充电器的充电过程也不大稳定，因此……还是尽量用更正常的充电器吧。

偷偷地让同学买了《掌机王SP》，偷偷地写了回函表，然后偷偷去邮局寄信，真像是地下工作者。

中山 郑坤柏

马修：很多小编其实都有过和你类似的经历，呵呵。

我同学三个人上数学晚自习联《怪物猎人》被抓了……场面很喜感的。

武汉 Eternity

马修：感觉壮烈会多一些……

希望未来的PSP后续机不需要再刷机了。

北京 喜洋洋

马修：下一代PSP上除非有更给力的反盗版方法，否则索尼肯定不会放弃系统升级这个已经取得一定防盗成绩的方式。

只言片语 141的专题把厚黑学与游戏结合起来，有创意，我喜欢，嘿嘿！（阜阳 老男人）



清镇 于永川

马修：艾鲁猫近来人气高涨，期待下《MHP3》猫猫们的神勇变现吧！



苏州 Max

马修：这个……脸蛋和眼睛有点像啾音嗳。



阜阳 老男人

马修：胡茬子版的章鱼哥，哈哈。



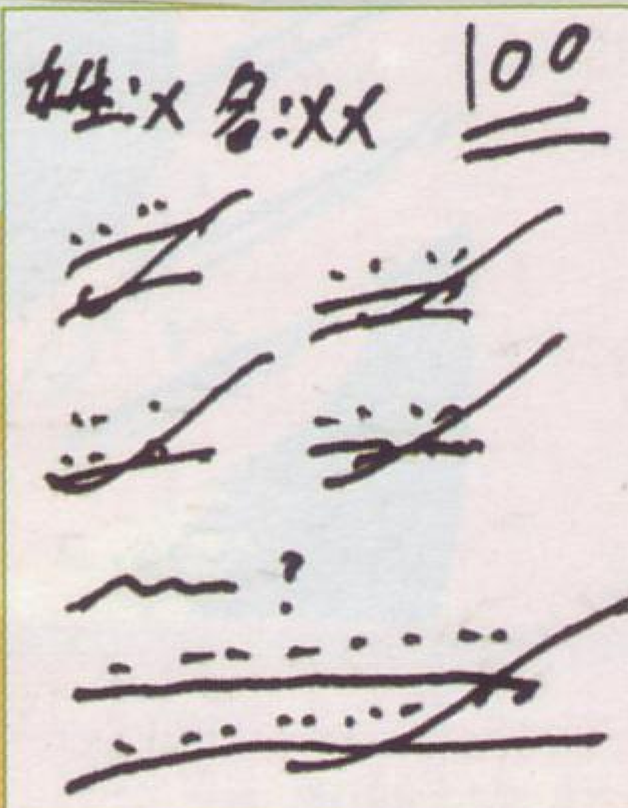
广州 高宏飞

米格：又是我的画像……为什么说"又"呢？



汕头 林少忠

马修：喂……这样的100元……绝对花不出去的，嗯。



中山 虫仔

马修：自己批卷么，话说我小学时苦练的一项就是模仿老师的笔迹……可耻地遁了。

143调查之"看了TGS报道后你的感想"

日本到底是游戏的乐园，包括《MHP3》的现场发布会气氛……整体都不错，如果中国大陆也有这样的展会就好了。

苏州 浩瀚无边

有太多的游戏哥都玩不到。

太仓 Simon

神作降临，无机以对。万分无奈，十分不幸，欲哭无泪。努力学习，攒钱买机。

广州 梁浩铭

没什么新货。

天津 闪电伯爵

期待《MHP3》。

佛山 LH

热血沸腾啦！

南宁 迷の失

看别人玩得超爽，自己却在一边看着别人爽……很想到现场实际操作一番啊。

湛江 小牙谦

现在的游戏产业越来越发达了，应对所有游戏提高质量，对所有玩家有一个应有的回报。

桂林 Cth2010

展品依旧诱人，却叹囊中羞涩。虽然Sony没有推出新机型，但即将发售的游戏的可玩度还是很高的。

南京 孙昊

索尼还真耐得住性子啊，到了现在还不公布新PSP2。

茂名 梁锡业

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～133、144、145辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、143辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～19、29～31、36辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》，定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌·桌游》第7、8辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

刊登辑数	刊载内容	作者笔名	需要提供消息
127辑	自由谈《游戏的记忆》	—	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
135辑	玩家点评《大家的水族馆》	罗修紫星	姓名
136辑	玩家点评《伊苏7》	sywpurple	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
138辑	自由谈《与你为邻——和小P一起的学校寄宿生活》	子宏	稿费退回，请确认并重发地址

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

只言片语　《第三个生日》有爆衣系统……期待。（泉州 幕后人）

FAQ电台

咳咳，又是FAQ电台的时间了，据闻6.20HEN将于圣诞节前发布，如果消息属实，这将预示着届时市面上的5.03～6.20官方系统PSP-3000将全线破解，2000元的破解版PSP将从此消失。现在就来看看本辑读者的问题吧。

栏目主持：酷洛洛

这次酷洛洛来为大家解答一个说不上是问题的问题——为什么寄来了回函表却没有中奖。

经常看见读者在回函表的FAQ电台一栏上写着“为什么我没有中奖啊”、“怎样才能中奖”之类的问题。起初酷洛洛一片茫然，这除了运气问题外还有别的原因？但经过前段时间为TGS抽奖环节抽出幸运读者一事后，嘿嘿，总算知道你们为什么会不中奖了。各位读者要想得到幸运女神的眷顾，千万记得填写清楚自己的姓名、住址以及邮编，往往抽到一些幸运读者时，发现回函表上不是地址没写全就是忘了写邮编，酷洛洛看着那回函表背后写得满满的“我要中奖”，却无奈送不到这名读者的手上，只好再抽另一位；还有一些字写得过分潦草的，经众小编一致认定“看不懂”后，也就只能放弃这张回函表了。因此想在往后的得奖名单上出现自己的名字，可千万记得写清楚这些信息哦。

NDSL的存储卡可以在手机上打开，而普通的手机存储卡也可以在烧录卡上使用吧？

深圳 曹嘉恺

当前的烧录卡都是以TF(Micro SD)卡作为存储媒介，如果这位读者手上的手机也是采用TF卡用作存储，当然是相互通用的。

在PSP上用金手指会对机器造成损害吗？

肇庆 傅杰龙

原则上不会，金手指只是通过修改内存地址的数值，造出各种正常游戏下无法出现的效果，只要退出游戏，一切都将恢复原状。

我的DSTWO烧录卡花了230元买，合不合算？另外DSTWO金手指哪儿下，请帮忙。

上海 黄浩

1.DSTWO价格一向偏高，加上近期缺货，200～250之间算是正常价格。

2.金手指方面，如果想方便，直接去DSTWO的官方论坛下载吧，地址是http://bbs.supercard.sc/index.php。

问下小编PSP go电池容量是多少？如果开最低亮度，可续航多久;PSP go的“其他”（Digital Comic）的具体功能是什么？

常州 秦杨

1.930mAh，相比之前几款PSP都要小，因此PSP go即使取消UMD对续航也没有任何提高，游戏时最低亮度、关掉蓝牙和Wlan，6小时已经顶天了。

2.Digital Comic可以让PSP通过登录PSN下

只言片语 中秋问候：万兽无缰，尽情驰骋。（沈阳 赛博拉斯）

载观看各种付费数字漫画，同时也支持MP3播放，所有6.00以上官方系统的PSP均支持该功能。



酷洛洛，黑卡是什么，能解释一下么？

德阳 谭斌



其实就是PSP组装记忆棒的简称，由于原装记忆棒一般称之为“行棒”，所以多指组棒，根据其外壳的颜色可以分为黑卡和红卡。以16G记忆棒为例，黑卡和红卡就是下面这个样子，目前红棒的质量相对好一点，价格也相对高一点。





《口袋妖怪 心金·灵银》的正版卡带计步器，烧录卡能用吗？《口袋妖怪 黑·白》中能得到《DP》的三主角否？还有，我在网上看一个人用海皇牙、古拉顿、凤凰、露琪亚、超梦、迪亚鲁卡这6个以前《口袋》中的神兽去打龙道馆，这人是怎么实现的？龙道管我感觉好难打，好羡慕他的队伍啊。

包头 鑫鑫



那个计步器和《心金·灵银》正版卡中的红外装置匹配，因此烧录卡无法用到。《黑·白》中入手《DP》三主角只能从《钻石·珍珠》、《白金》、《心金·灵银》中传。至于你说的用前代的神兽打道馆，那个肯定是修改出来的，没什么值得羡慕的，好好打，实在打不过去附近练练级，龙道管其实没什么难的。



《口袋妖怪 黑·白》中，为什么重新开始游戏后却无法存档？

Email 光精灵



这是《黑·白》中的存档保护功能，可以防止记忆被误操作覆盖，重新开始游戏的话，需要先删除旧记录才能正常存档，删除方法为在游戏标题画面同时按下十字键的↑+Select键+B键。



《武装神姬》怎么存档啊？我已经被这问题折磨了不下5次了！

湖南 王翰斌



在大地图界面选择“自宅”，然后点击“セーブ”选项就可以记录了。



《新·纹谜》在141辑的研究中心的外传进入方法，我有点丈二和尚摸不着头脑耶……

江苏 赵文杰



正如研究中心中所述，本作的各外传条件有两种，只需满足其一便可进入。以普通难度（ノーマル）第3章外传为例，如果玩家在序章时阵亡人数小于1，那么在第3章结束后便能进入外传；如果序章时阵亡人数大于1，但是第3章在24回合内过关，那么同样可以进入外传。



上网查金手指有时会看到一大段编码，我只会用cmf文件的金手指，编码的该怎么用，要一个个输入吗？

大连 蒋再贺



玩家只需在电脑上建立一个文本文档，把金手指编码复制到文本中，保存后修改文件的后缀，把txt改为cmf后放入PSP的\CheatMaster\CMF文件夹内即可。



《皇牌空战X2》中打通Mission11后立即购买Su-27，为什么不能购买SAAM和XMAA？为什么只允许装备STDM和UGB？为什么我PSP-2000的5.50GEN-D3机子不能运行《我的暑假2》？

苏州 朱洋浩



1.刚购入Su-27时不能购买SAAM和XMAA，那是后面两个特殊武装，只要同时携带普通武装和特殊武装完成任务，下次出击就会分别开启新的普通武装和特殊武装，所以带上STDM和UGB做几个任务就有了。

2.《我的暑假2》原版ISO不能在5.50GEN-D3直接运行，使用ISO Tool破解镜像后再运行吧。



PSP《指环王 阿拉贡的冒险》的挑战模式中，是不是必须要在一次挑战内把该关的所有挑战项目都达成才算挑战成功？

广州 李浩



在挑战模式中，每一关都有数批敌人以及五个挑战项目，有的关卡中部分挑战项目之间存在冲突，因此玩家完全可以在一次挑战中先完成其中的某几个任务，之后再来补全剩下的。需要注意的是，无论分几次完成挑战，都必须打倒全部敌人并存活下来才行。

小编寄语

胧月



★重阳节去爬深圳最高山，爬完了才知道按广东习俗，登山必须连续三年，也好。

★一不留神《世间奇妙物语》的2010秋季SP已经出了，这次虽有京极夏彦、东野圭吾等知名推理小说家编写剧本，新奇感却相比以前倒退了。惟一的亮点是《书签之恋》，堀北妹字写得比我好。

★持续了一段时间的焚香生活，渐渐喜欢上印度香的气味，以后会继续这个生活习惯。

★在中野梓战翻三千院的那个瞬间，才知觉原来萌战并非一直与我南辕北辙。

★L5的新作发布会太强了，我隐约看到当年Square的影子。毫不夸张地说，每一部作品都很期待。

白菜



□被蚊子咬了。想想七八月份几乎平安无事度过，没想到临近11月的时候竟然被蚊子咬了！外地的蚊子就是不一样。

□前日与一干同事前去聚餐吃烤鱼，来到目的地后愕然。烤鱼店竟然变成了羊肉店，别说鱼，连美味的川菜也不见了！坐下来随便吃了点东西后，胧月与阿鲁发话："封杀。"

□与故乡的一堆好友通了电话，在我背井离乡的这段日子里，他们的生活都有了翻天覆地的变化：换工作的换工作、升职的升职、找老婆的找老婆……开始算算回去以后可以蹭几顿饭。

□OTL乐队结成，可喜可贺……（不明读者可看本辑"口袋光环"。）

阿鲁



■自从从广州回来以后，《掌机王SP》部门顿时兴起了一股《三国杀》热，每天吃完午饭，一群人放弃休息时间都要到会议室去杀上几局，也难怪《三国杀》会成为近期的热门游戏。

■其实《三国杀》的游戏性在桌游界里并不出色，但简单的规则、耳熟能详的角色，让玩家很容易投入进去，而非集换式卡牌的性质又让大多数玩家都玩得起，而且大家在一起聊角色、聊历史、扮影帝等，交流意义远远大于游戏本身，也许这就是《三国杀》能这么火的原因吧。

米格



◎经过无数次的复制、格式化、粘贴的恶性循环，最近又一根组棒终于寿终正寝了……好在自己对此杯具早有预感，提前复制了存档和其他感情因素的部分，才没有为此大悲一通……

◎早上下楼看到一只超级可爱的狗狗，本想立刻用手机拍下，结果按了半天手机的拍摄键都没反应，这才想起来自己给原本使用WM的手机挂了Android系统导致摄像头无法使用，悲剧啊！

◎继续上一条，最近研究了下怎么给X1装Android手机操作系统，发现现在三大智能手机平台，就数WM最废柴。还没体验过WP7，希望真的能与Android以及苹果iOS相抗衡！

Juxi （美编）

◆缘份真的是件很奇妙的东西，八竿子都打不到一起的人却偏偏兜一块儿了，当初互看不顺眼的人或许也能走到一起，性格南辕北辙的人反倒成为对方的互补……

◆世上意料之外的事太多。比如在家做饭十几年的某人，有天尝到她的手艺，却发现是个厨房白痴；从小到大没做过家事的L君，搬到新房子以后，全靠自己的力量居然也能把家里收拾得整整齐齐；视戒烟为自杀的长辈，多年不见，身上也再也找不到一丝烟味。事情往往都是这样，有时候你认为非常不可能的事到最后说不定也会变成可能。

◆生活突然充实了很多，偷懒的时间似乎也越来越少。以前起床的时候永远都是能拖一分钟是一分钟，现在也不再赖床，早早的起来准备早餐，虽然少睡点，但也不觉得那么难以适应。人还真有变色龙的特质，随着不同的环境改变不同的颜色。

酷洛洛





★《龙之谷》总算开放40级了，可惜最近没什么时间上自己那32级魔导师，等有空得再上线玩玩。

★《核石之王》算让我受尽折磨了，但里面的BGM还是很不错的，果然松植伸夫的音乐就是棒，向各位推荐一下里面的OST，如图。

★得知母亲患病，要准备动刀做手术。心情很是纠结，这几天寝食难安，走路时两腿像被什么栓住一样步履难艰，巴不得立即回去陪着她，但又不能放下手上工作。现在只能通过电话安抚她的情绪，以及叮嘱父亲这段时间要迁就她，避免发脾气影响身体导致手术推延……



马修

◆祝酷洛洛的母亲早日康复。

◆把从《红宝石·蓝宝石》到《心金·灵银》这10作中培养的口袋妖怪都传进了《黑·白》中，虽然之前游戏中电脑箱看着空空的有些不舍，但在《黑·白》里看着8年来培养的所有口袋妖怪聚在一起，那感觉可是非常开心的。

◆上次做火车模拟驾驶游戏专题时重温了大量此类游戏后，本人的电车之魂也再次热血燃烧中，现在的游戏时间基本被《电车GO》和《口袋妖怪 黑·白》填满了。



乌冬

◆TGS时间仓促，《MHP3》试玩版玩得囫囵吞枣，这次的下载版试玩终于能好好补偿一下了。此次给我最大的惊喜是画面没有多少劣化，看来没了海战的决定是正确的，可以将更多容量用于保证画面。武器方面最令我满意的竟然是重弩，新增的蹲射相当于自带连射技能，相信以后团战中地位会上升不少。双刀倒是没多大惊喜，鬼人强化感觉像是耐力槽空了后鬼人化的延续，只是现在用双刀普遍配强走的狩猎中还不知道有没鬼人连斩出场的机会，但有变化总是好的，期待正式版快点到来吧。



苍穹

◎这辑《掌机王SP》做完就将迎来新一波的游戏大潮，个人比较感兴趣的《黄金太阳》、《光辉历史》、《皇家骑士团》都扎堆在了一起。只能忍痛选择其一，剩下的日后再填啦。不过按照如今每月的新作量，自己欠的坑多半只会越来越多……

◎《WE2011》个人认为要比次世代上的前几作好，但感觉AI和细节方面还是存在不少问题，利用吊射骗门将出击的BUG实在让人汗颜。作为一个从《WE4》一路走来的玩家，如今已没有时间和精力像大学时那样全情投入了，大师联赛只能抽空缓缓进行。



LIKY

◆《MHP3》试玩版持续进行中，没事就练练手，还未达成全武器过冰碎龙，暂时卡在重弩，话说玩了好久才意外发现重弩的蹲射模式，太爽了。试玩版应该足够自己玩到12月1号了。

◆麦兜快一岁半了，已经会叫很多人：爸爸、妈妈、爷爷、奶奶……可就是不会叫外婆，每次走到外婆家门口，他总是大声叫“妈”，让人哭笑不得，你知道为什么吗？因为老婆每次带着他去外婆家，都会叫：“妈，开门！”结果慢慢地他就学去了，跟着喊妈。



咕噜 （美编）

◆周末跟团香港观光一日游，初次到香港印象最深的就是马路很窄、坡路很多、街边的马路很干净见不到垃圾。这次观光游览了不少景点。发现香港的景点真的是好“迷你”哦！每个景点最多10分钟就观光完毕，这么多景点居然一天全都搞定了。

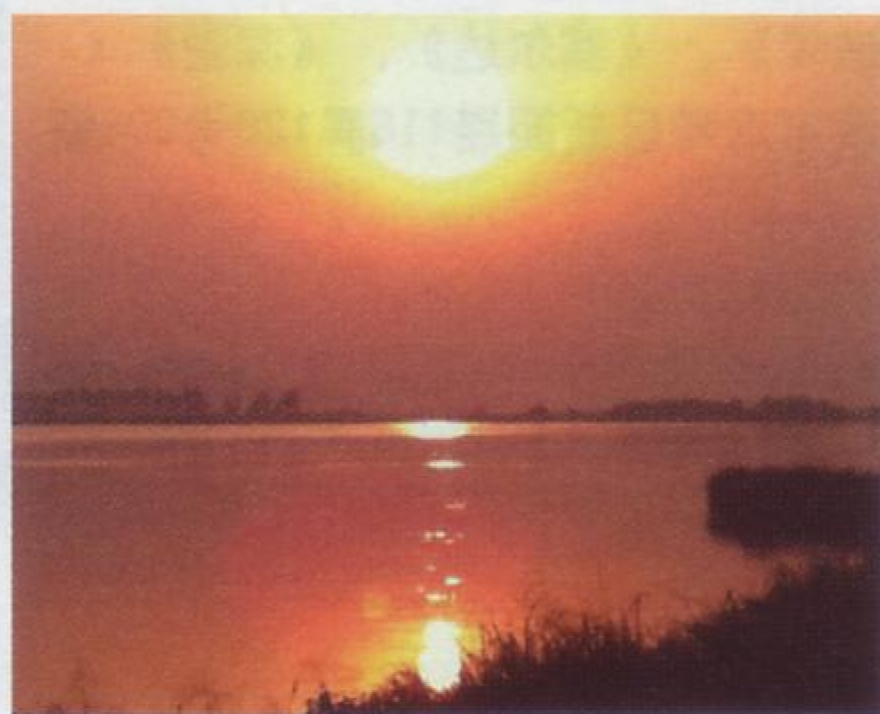
◆最不爽的就是这个团餐，导游称这个餐叫“维持生命之餐”，让我们有心理准备。没想到这个“心理准备”是如此之巨大。要不就是淡而无味，见不到油星；要不就是打死了卖盐的，简直就是入不了口。

◆最爽的就是在国际免税商店购物了，由于购物时间有限容不得你在柜台面前精挑细选，好在之前有做足功课列好清单，直接奔专柜叫柜员开单刷卡埋单走人，自己的、帮朋友带的全都搞定，那叫一个神速呀！这是我有始以来买东西效率最高、花钱最狠的一次。



伊娃

■喜欢有山有水的地方，喜欢和亲朋好友相约郊游。面对着大自然美景，慢慢地，三魂七窍离了身，开始完全置身于发呆中。这种享受，梦寐以求。图为重阳节于某天然湖垂钓时所摄。



■时下正是阳澄湖滋味鲜美的蟹中之冠大闸蟹上市的旺季，各位食客们启动了吗？据说有食蟹高手能把吃完后的蟹壳还原成整蟹呢，伊娃虽然爱吃，但食蟹功夫太浅，吃相也不太雅观，往后一定要弄一套专门的吃蟹工具，只有精敲细剥才不枉此美味呀！



紫血漪 （美编）

◎无缘：某日编辑部送2010广州NBA季前赛门票，让喜欢篮球运动的小编前往观赛，就立马欢快地报名要一张门票，为了更准确地了解一下这场比赛，立刻查路线。结果，时间……比赛场地……注定和我无缘……唉，只能放弃了。

◎派对：参加球友的生日派对，发现不知不觉已经认识三年多了，到场六个女生，五个女生头发比我还短，难不成现在短发很流行？其间，有个女生唱歌，不如说是吼，一排人笑到无力，但她还是一直很认真地在吼，没理我们，很多人上去抢麦，一个个被打飞，笑倒全场，最后上演一轮蛋糕大战……快乐不过就是如此的简单。



澄香 （美编）

◆在某美女的推荐下看了电视剧《天道》，有可能期望太高，某些剧情和台词个人觉得有点小雷人，不过算是部引人思考的作品。虽然对剧中某些说法不以为然。但对剧中主人公的一句话却印象深刻——咱们翻开历史看看，你从哪一行哪一页能找到救世主救世的记录？没有，从来就没有，从来都是救人的被救了，被救的救了人。如果你根本就没打算自己站起来，老天爷来了都没用。所以如果我们还在不停地自怨自艾，抱怨不公的时候，先想想有没有救世主，这个世界上能救你的，只有你自己。

◆看见的消失了，消失的记住了……

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上√，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划√，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

戴翔　昵称：小宅

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、GBA SP、GB
喜欢的游戏：《逆转》、《塞尔达》、《深爱》
地址：浙江省宁波市海曙区新园路118弄126号205室
邮编：315000
想说的话：DSTWO很给力啊！

王昊　昵称：普利尼

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《传说》、《口袋》
地址：河北省唐山市路北区钓鱼台南楼319楼
邮编：063000
想说的话：望各位玩友和我交流！

樊于烈　昵称：吃喝

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、iDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《太鼓》、《高达》
地址：上海市宝山区宝钢二村10号401
邮编：201900
想说的话：装备、等级、属性，这些都不是最重要的，技术才是王道。！

董龙龙　昵称：Rock旋风

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSL、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《塞尔达》、《重装机兵》
地址：浙江省宁海市黄坛区松坛街43号
邮编：315608
想说的话：TTDS为什么不出新内核！

侯皓曦　昵称：明智十兵卫

性别：男　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《无双》、《偶像大师》
地址：新疆省克拉玛依市向阳南村34栋38号
邮编：834000
Email：houhaoxi1993@sina.com
想说的话：《掌机王SP》越办越好哦！

严家俊　昵称：小智

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：付出心血，用心制作的好游戏
地址：浙江省衢州市柯城区荷花二路新电力宿舍10栋3单元201室
邮编：324000
Email：yjjbest@sina.com
想说的话：这天气也太热了！

只言片语 对于原创同人文还是支持的，游戏同人下也不错。（郴州 紫砂）

唐志成　昵称：眉头小超人

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《GTA》、《MGS》
地址：辽宁省沈阳市铁西区腾飞二街16-2/4-3-1
邮编：110021
想说的话：再让我中一次奖吧！

陈光远　昵称：Magic

性别：男　年龄：15
拥有掌机：无
喜欢的游戏：AVG、SLG
地址：吉林省吉林市丰满区光明新村29号楼三单元703
邮编：132000
想说的话：玩游戏是惟一我觉得付出少，获得多的事情！

宋晨明　昵称：小明

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《战神》、《MHP》、《深爱》
地址：广东省深圳市宝安区38区新锦安雅园A3-201
邮编：518101
想说的话：原来伊娃和我一样如此热衷于奎爷！期待与伊娃小编分享撕人乐趣！

周俊彬　昵称：心之伤

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《喧哗番长4》
地址：广东省广州市番禺区市桥镇长提东路91号
邮编：511400
想说的话：在远方的你，可否无恙？在远方的你，请你记住，无论是谁，但我爱的是你。

张殿儒　昵称：宅の太阁

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《MHP》
地址：辽宁省大连市旅顺口惠工街东巷6-2号楼302室
邮编：116041
想说的话：《幸运星》的粉丝们快联系我啊！

魏荣成　昵称：King

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《FF》、《战神》
地址：上海市闵行区顾戴路1100弄35号201室
邮编：201102
想说的话：希望更多的掌机迷们能够喜欢《掌机王SP》。

彭宇雄　昵称：皇家骑士

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：说不请
地址：广东省广州市白云区同德街荔德路75号504室
邮编：510407
想说的话：又要军训，惨！

凌翔　昵称：枫

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《深爱》、《牧场》
地址：上海市宝山区通河二村95号103室
邮编：200431
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

邓维尔　昵称：乔巴

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《雷顿教授》
地址：福建省福鼎市洋中新村9栋2号
邮编：355200
想说的话：暑假就这么没了！

郭臣　昵称：臣

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《口袋》、《机战》、
地址：江苏省苏州市高新区长江花园二区19幢507
邮编：215129
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

钱程　昵称：Devil吉格

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《牧场》、《山脊赛车》
地址：江苏省苏州市金阊区西园路品苑11幢1002室
邮编：215008
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

查益佳　昵称：MIO

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》
地址：江苏省常州市武进区横林镇纪联路37号
邮编：213101
想说的话：喜欢《MH》的玩家和喜欢《OP》的海贼来找我！

只言片语　从这一辑开始我会坚持回信，为了成为喜爱ACG的一员，也为了结交更多的ACGER朋友！Money诚可贵，游戏价更高。（北京 徐辉）

栏目主持：白菜

火热秘技

《大神传　小小太阳》真是个好游戏，因此本辑的"火热秘技"变成了《大神传》专集。配合研究中心一起观看相信可以解决你90%的疑难杂症了。

NDS 日版

大神传　小小太阳

秘技

大神传　小さき太阳

●绝对不能放过的收集要素

当然如果你原本就准备多周目游戏，那就可以不用在意这一点。不过如果目标是一周目全收集的话，以下地点则需要特别注意。因为这些地方都是游戏后期无法再次进入回收的地图。因此绝对不能放过每一个进入的机会。

场所	进入次数
イザナギ窟	1
アガタの森（水涨时）	1
鬼火市场	2
五重塔	1
地下遗迹	2
高丽丸	2
知玉の宫	1
十六夜の祠	1
冰室	1
十六夜の祠（百年前）	1

在以上地图中，一定要将"骨董品"、"イッスンの杰作の欠片"、"目录绘卷物"和"历史绘卷物"全部回收。其余的地图在进入十六夜の祠（百年前）之前都可以反复进入，因此不用担心。

另外关于"妖怪绘卷物"，只要战斗过一次的妖怪都会自动记载进去。由于游戏中有大量的强制战斗因此不用太过刻意去收集。不过大地图上的妖怪是千奇百怪的，因此看见了最好不要放过。

●轻松赚钱秘技

在墨水有6～8个，并习得奥义"雷光"的情况下，前往アガタの森木仙婆婆的洞窟入口附近，会遇到妖怪"蛇带"×2。用两发"雷光"就能将其杀死并得到妖怪皮×2。通过进出洞窟以及利用洞窟里的存档点全回复可以快速反复刷怪。妖怪素材在神器强化结束后多出来的可以卖给温泉好きの爷さん来换取金钱。

●最强的商人妖怪

在暗の空间击倒连狮子之后，会遇到自称最强的商人妖怪。除了贩卖通常的道具以外，还可以进行神器强化以及购买笔调奥义书。因此忘记强化神器或是一时素材不够的玩家也不用担心了。

●笔调奥义

在药师村的咒术屋里，可以购买笔调奥义。笔调奥义是消费数个墨水并一次性给予敌人大范围高伤害打击的笔调，习得之后对于战斗的进程很有帮助。奥义出现的数量与移住人数相关。

名称	移住者数	价格
爆炎	3人以上	30000
辉玉二式	3人以上	30000
惠雨	9人以上	30000
爆炎	9人以上	30000
龙卷	9人以上	50000
雷光	9人以上	50000
辉玉三式	9人以上	30000

●森罗万晶

在游戏二周目读取通关记录会获得威力极高的神器"森罗万晶"，是属于远程攻击。按住Y键可以蓄力，蓄力时攻击属性会在火、冰与雷之间切换，在拿到相应笔调之前就可以做出属性攻击了。

●药师村与狸猫捉迷藏



让狸猫移住药师村后，药师村的上层会出现一个可疑的商人。交给他10000两之后会获得ビ一玉，之后按顺序前往方向音痴の女的家、红胡子的家以及上层北部瀑布附近，抓住他就能追回10000两并获得"神饰 招き猫の手"。

●雷云的迷你游戏取巧法

由于雷云的迷你游戏过关条件是音乐结束后画面上所有音符消失，因此可以在游戏开始时进入笔调画面然后放置，当笔调画面取消后再次进入继续放置。如此一来就只有音乐会流逝而音符不会增加。待音乐结束后“一闪”掉在场的音符就能轻松过关了。

●神器锻冶

药师村的锻冶屋可以进行神器的强化。每种神器在获得之后可以进行两次强化，分别需要消耗一定量的妖怪素材。

名称	获得方法
真经津镜	初期装备
真澄镜	持有2个商卖繁盛の小判的情况下，消费10个妖怪小骨强化真经津镜
净玻璃镜	持有5个商卖繁盛の小判的情况下，消费10个妖怪皮和10个妖怪肝强化真澄镜
都牟刈太刀	五重塔内宝箱
布都御魂剑	持有2个商卖繁盛の小判的情况下，消费15个妖怪小骨和10个妖怪皮强化都牟刈太刀
天羽羽斩	持有5个商卖繁盛の小判的情况下，消费5个妖怪皮和20个妖怪肝强化布都御魂剑
足玉	西安京贵族街宝箱
斩返玉	持有2个商卖繁盛の小判的情况下，消费20个妖怪小骨和5个妖怪皮强化足玉
不退转勾玉	持有5个商卖繁盛の小判的情况下，消费15个妖怪皮和10个妖怪肝强化斩返玉

●装饰品

装备装饰品之后，小照会得到各种奇妙的能力。

名称	获得方法	效果
神饰 魔除けの	イッスンの杰作2全收集	大地图上的敌人不会追击你
神饰 招き猫の手	药师村与狸猫进行捉迷藏	金钱获得量增加
神饰 金の招き猫	イッスンの杰作4全收集	可以吸引掉落的道具
神饰 反魂香	イッスンの杰作5全收集	攻击敌人吸收体力
移身の业・传说の绘师	妖怪绘卷物全收集后通关	改变小照的外观
唯我独尊の数珠	イッスンの杰作全收集	墨水与体力不减
移身の业・漆黑の太阳	游戏通关	改变小照的外观
移身の业・月の遗产	骨董品图鉴完成后通关	改变小照的外观
归身の业	游戏通关	还原小照的外观
移身の业・初日の出	全卷物收集后通关	改变小照的外观

●战斗中的诀窍

在前面的“研究中心”有妖怪素材抽取的内容，其实用于抽取素材的方法大部分都揭示了该当妖怪的弱点所在。不过另外还有一些弱点，掌握之后能够更轻松地解决原本比较难缠的对手。

妖怪	攻略诀窍
绿天邪鬼	随便抽
赤天邪鬼	乘骑陀螺的时候防御力上升，先打气绝以后用“一闪”斩断陀螺，接着就跟绿天邪鬼一样随便抽了
骸贝	防御力很高，总之先打成气绝，然后用“樱花”使其开花，之后就随便料理了
黄天邪鬼	在天上飞的时候直接“一闪”打下来。飞行道具可以用“一闪”反弹回去
蛇带	缠绕着紫烟的时候是无敌的，等待它使用飞剑的时候以“一闪”反弹。或者是直接以“雷光”进行大伤害
朱目古末都玖利	缠绕着火炎的时候是无敌的，必须先用“疾风”或者“水乡”来熄灭火炎再攻击
冰唇古末都玖利	缠绕着冻气的时候是无敌的，先用“红莲”或是“爆炎”来使其燃烧吧
鬼胡桃	先攻击使其气绝，然后使用“樱花”让壳打开，接着使用“辉玉”把炸弹装进去，然后等5秒倒计时结束。想快点结束也可以装入炸弹后立刻使用“一闪”
青天邪鬼	看准钻地的地点使用“辉玉”
雷耳古末都玖利	缠绕着雷云的时候是无敌的，先用“疾风”或“龙卷”来吹散雷云。它处于空中的时候直接使用“疾风”可以让其气绝落地
黑天邪鬼	飞行道具用“一闪”反弹，中弹后立刻使用“双极”可以让它气绝
がしゃどくろ	保护核心的肋骨刀可以多次攻击破坏掉，或者看准它使用双刀乱舞的时候跳起来攻击核心。飞行道具用“一闪”反弹能造成气绝
濡女	通常状态下不吃雷属性以外所有攻击。一开始要使用“辉玉”、“疾风”或是“红莲”使其外层褪去，然后攻击核心造成伤害
旧绿天邪鬼	随便抽
旧赤天邪鬼	石化无敌之后沿着琵琶“一闪”，之后随便抽
炎兽	缠绕着火炎的时候无敌，首先要以“疾风”或“水乡”来熄灭火炎。蓄力后的撞击被躲开后会撞到版边气绝。在墙上绕圈奔跑时可以用“疾风”直接吹下来。如果已经习得“惠雨”会大大降低难度
三面古末都玖利	同朱目古末都玖利、冰唇古末都玖利与雷耳古末都玖利
冰兽	缠绕着冻气的时候无敌，首先要以“红莲”来融解。蓄力后的撞击被躲开后会撞到版边气绝。在墙上绕圈奔跑时可以用“疾风”或“红莲”打下来。如果已经习得“爆炎”会大大降低难度
埴轮战士	吹箭以“一闪”反弹
埴轮武者	掷剑或以剑防御时使用“一闪”
雷兽	缠绕着电气的时候无敌，首先要以“疾风”来吹散。蓄力后的撞击被躲开后会撞到版边气绝。在墙上绕圈奔跑时可以用“疾风”打下来。如果已经习得“龙卷”会大大降低难度
神兽	同炎兽、冰兽与雷兽
武者どくろ	见がしゃどくろ

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

10月底又是一轮大作狂潮，在国内拥有超高人气的《黄金太阳》新作终于登场，NBGI打造的《天空机器人》和《噬神者 爆裂》也都是值得关注的优秀作品。进入11月后，NDS和PSP都将迎来年底的冲刺阶段，如果把11月20日发售的《口袋妖怪 黑・白》主机限定版计算在内，双方的软件阵容基本旗鼓相当，游戏饭也好业界饭也罢，都可以雀跃一下的了。

发售表阅读说明

- ■红色字体为受瞩目游戏。
- ■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年10月					
28日	天空机器人 从此向CODA	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG	5040日元
28日	扎克与恩普拉 幻之游园地	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	AVG	4980日元
28日	狗猫动物医院	わんニャンどうぶつ病院	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
28日	黄金太阳 黑暗黎明	黄金の太阳 漆黑なる夜明け	Nintendo	RPG	4800日元
2010年11月					
3日	光辉历史	ラジアントヒストリア	Atlus	RPG	6279日元
4日	超毅力小学生 蹦比太 究极光腚战！比太VS多库洛迪	ド根性小学生ボン・ビー太 裸の顶上ケツ战！！ ビー太VSドクロでぃ！	NBGI	ACT	5040日元
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision	FPS	29.99美元
11日	手工妈妈	クラフトママ	Officer Create	ETC	5040日元
11日	尖帽子与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	ETC	4980日元
11日	用声音来玩吧！光之美少女！	こえであそぼう！ハートキャッチプリキュア！	Toei Animation	ETC	5229日元
11日	宠物蛋的变身大挑战	たまごっちのなりきりチャレンジ	NBGI	ETC	5040日元
18日	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
18日	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	5040日元
18日	再来！史迪奇！DS 节奏涂鸦大作战	もっと！スティッチ！DS リズムでラクガキ大作战	Disney	ACT	5040日元
18日	超级化石挖掘者	スーパーカセキホリダー	Nintendo	RPG	售价未定
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	S・RPG	5800日元
25日	历史大战夺天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	ACT	5040日元
25日	口袋棒球13	パワプロクンポケット13	Konami	SPG	5250日元
25日	极上 超人气委员长MM最佳朋友	极上！！めちゃモテ委员长MMマイベストフレンド！	Konami	ETC	5250日元
2010年12月					
2日	可爱小猫DS3	かわいい子猫DS3	MTO	ETC	5040日元
2日	SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战	SDガンダム三国传 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战	NBGI	ACT	5040日元
2日	蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战	クレヨンしんちゃん ショックガ～ン！传说を呼ぶオマケ大ケツ战	NBGI	ACT	5460日元
2日	桃太郎电铁 世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	TAB	5460日元
2日	兴奋的松弛熊 名曲音乐祭	のりのりリラックマ ～ヒットソング音乐祭～	Rocket Company	MUG	5040日元
2日	马里奥对大金刚 迷你岛大行进	マリオvs.ドンキーコング 突击！ミニランド	Nintendo	ACT	4800日元
2日	企鹅的问题 世界	ペンギンの问题 ザ・ワールド	Konami	ACT	5250日元
2日	拥抱黑猩猩	だっこして！チンパンジー	Starfish	ETC	5040日元
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
9日	爆丸DS 核心守卫者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	TABA	5040日元
9日	不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス	Chunsoft	RPG	6090日元
9日	甜甜圈先生DS	ミスタードーナツDS	Columbia	ETC	5040日元
16日	雷电十一人3 向世界挑战 奥伽	イナズマイレブン3 世界への挑战！！ ジ・オーガ	Level-5	RPG	4980日元
2010年冬					
未定	光明传奇	シャイニング・レジェンド	Blue Side	A・RPG	售价未定
未定	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG	售价未定
2011年1月					
16日	沙加3 时空的霸者 影或光	サガ3时空の霸者 Shadow or Light	Square Enix	RPG	5980日元
发售日未定					
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズ DS2（暂名）	Nintendo	S・RPG	售价未定



黄金太阳 黑暗黎明



10.28 ■Nintendo■RPG■4800日元



在沉寂了8年之后，于GBA平台影响了无数国内玩家的“《黄金太阳》系列”续作终于降临！本作的剧情设定在“黄金太阳”现象过后30年，而穆特正是初代主角罗宾的儿子。游戏依然将围绕系列的关键词“精神力”和“精灵”展开，需要借助触控笔的谜题也不在少数。相信这款被高桥兄弟誉为“正篇”的续作不会令粉丝们失望。



战神 斯巴达幽灵



11.2 ■SCEA■ACT■39.99美元



本作依然由制作《奥林匹斯之链》的Ready At Dawn工作室负责，主角奎托斯将装备上新武器于亚特兰蒂斯进行冒险。游戏的新内容新信息满载，无论是色调还是整体氛围，都力求展示出玩家熟悉的状态，技术上的进步也让奎托斯的动作更加流畅，奎爷的信徒不可不玩！

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年10月			
28日	噬神者 爆裂	GOD EATER BURST	NBGI	ACT	5229日元
28日	杀戮之心 EXA	ガルネージハート エクサ	Artdink	SLG	5880日元
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	6090日元
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	SLG	5040日元
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一Software	S·RPG	5040日元
28日	乃木坂春香的秘密 同人志开始了	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	AVG	5040日元
28日	初音岛1&2 携带强化版	D.C.I&II P.S.P. ダ・カーポ I&II プラスシチュエーションポータブル	角川书店	AVG	8190日元
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 魏篇	真·恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 魏编	Yeti	AVG	6825日元
28日	战极姬2岚 乱世百花	战极姬2岚 百华、战乱辰风の如く	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
28日	逊男改造计划	Lucian Bee's —RESURRECTION SUPERNOVA—	5pb.	AVG	5040日元
28日	天顶围棋	天顶の围棋	每日Communication	TAB	5040日元
28日	东大将棋 名人战道场	东大将棋 名人战道场	每日Communication	TAB	5040日元
		2010年11月			
2日	战神 斯巴达幽灵	God of War: Ghost of Sparta	SCEA	ACT	39.99美元
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	S·RPG	5980日元
11日	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	半罪少女	クリミナルガールズ	日本一Software	RPG	6090日元
18日	Little Busters！修改版	リトルバスターズ！Converted Edition	Prototype	AVG	6090日元
18日	世界足球 胜利十一人2011	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	Konami	SPG	4980日元
18日	必胜柏青哥、柏青嫂攻略系列 携带版 Vol.2 CR新世纪福音战士 初始福音	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Portable Vol.2 CRエヴァンゲリヲン ～始まりの福音～	D3 Publisher	ETC	6090日元
25日	武装之心	アームズハート	Hamster	RPG	5229日元
25日	口若悬河 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	Spike	AVG	5229日元
25日	彩笔之铃 再续	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	AVG	6090日元
25日	王国 一骑当千之剑	キングダム 一骑当千の剑	Konami	ACT	5250日元
25日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真·恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 蜀编	Yeti	AVG	6825日元
25日	泪洒三重冠 花冠的大地 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	5040日元
25日	维新恋华 龙马外传	维新恋华 龙马外传	D3 Publisher	AVG	5040日元
25日	锻冶师 双翼	カヌチ 二つの翼	Idea Factory	AVG	7140日元
		2010年12月			
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	5800日元
2日	假面骑士 巅峰英雄 OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	ACT	6090日元
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	RPG	6279日元
16日	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ外传 アヴァロンの谜 PORTABLE	Aquaplus	S·RPG	3990日元
16日	侦探歌剧 少女福尔摩斯	探侦オペラ ミルキィホームズ	Bushiroad	AVG	5229日元
22日	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A·RPG	售价未定
22日	遥远的时空中4 爱藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo Games	AVG	5544日元
23日	AKB1/48 星恋之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
23日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
23日	咎狗之血 真实之血 携带版	咎犬の血True Blood Portable	角川书店	AVG	售价未定
		2010年冬			
未定	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+アマガミ	角川Games	AVG	5040日元
未定	喧哗番长5 汉之法则	喧哗番长5 汉の法则	Spike	ACT	5229日元
未定	御姐武戏 特别版（暂名）	お姉チャンバラSPECIAL（暂名）	D3 Publisher	ACT	售价未定
未定	勇者30 2nd	勇者30 2nd	MMV	RPG	4980日元



DVD光盘内容导视

游戏展望台

12款热门新作最新官方影像





- 死或生 次元
- 雷顿教授与奇迹的假面
- 潜龙谍影 食蛇者
- 幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版
- 泪洒三重冠 花冠的大地 携带版
- 付丧神物语
- 圣诞之吻 收藏版
- 王国 一骑当千之剑
- 口若悬河 希望学园与绝望高中生
- 不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子
- SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战
- 怪物猎人 携带版 3rd

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



- 超级涂鸦
- 核石之王
- 剑、魔法与学园物3
- 王国之心 编码重制版

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

- 糖果小怪兽
- 圣光之心
- 索尼克4 第一章

随盘附送



2款PSP ISO

黑豹 如龙新章

怪物猎人 携带版 3rd（试玩版）

3款NDS ROM

王国之心 编码重制版

超级涂鸦

太鼓之达人DS 咚隆隆妖怪大决战（汉化版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《噩梦骑士》完美音频收藏集等着你。

实用资源倾情附送

新动一刻

- Fate/stay night 无限剑制
- 超时空要塞 边境 虚空歌姬

口袋特企

《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》
——"如果我是主人公"实况解说系列（Part 2）

喧闹游园

《轻音少女 放学后的演奏会》小编五人联机全连视频

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《怪物猎人 携带版 3rd》试玩版的展示影像中，小编最后使用的是哪一种武器呢？

A.太刀　　B.斩击斧　　C.长枪





PEGA 精美游戏周边 3名

模魂志 No.50

大16开152页+DVD





10月30日
全国上市

《黑岩射手》随着动画的播放而成为目前动漫作品中最受关注的一部，在本辑将围绕这个主题，为大家带来多款相关模型的制作赏析与教程。MG死神高达Ver.ka的推出让许多高达迷亢奋，而最速的制作攻略将在本辑与您见面。国内最大的高达模型盛事“环球杯”在本月召开，本辑将为您带来比赛的盛况与优秀作品。1/1真实比例高达是高达30周年的标志，而它的建造全过程则在本辑中以视频的形式完全收录。

生化危机 终极档案

216页全彩大16开精美设定集+精选音乐CD





11月7日
全国上市

“《生化危机》系列”官方资料集，其内容以《生化危机4》《生化危机5》这两部系列正统续作的设定资料为主，另外还收录了在Wii平台大受好评的射击游戏《生化危机 安布雷拉历代记》、《生化危机 黑暗历代记》，以及CG电影《生化危机 恶化》的详细资料。

全书可分为故事介绍、角色介绍、怪物资料、设定资料、世界观和关键词解读等几个部分，通过丰富翔实的第一手设定资料和文字为广大读者展现出“《生化危机》系列”的独特魅力，绝对是系列FANS必备的资料宝典。

iPhone专辑 Vol.5

全彩200页+DVD-ROM





11月9日
全国上市

iPhone 4越狱指南　iPad精选软件专区
数款游戏热作攻略
iOS平台游戏年鉴

DVD-ROM数据光盘内容满载
最新热门游戏及汉化大作
实用工具软件及破解固件

内容适用于iPhone/iPod Touch/iPad全机型！

游戏·人 Vol.39

大16开136页内文+音乐CD





11月8日
全国上市

日落之国，浮世乱象
解析危机中的日本游戏制作业革命

《超级马里奥兄弟》25周年纪念
最熟悉的角色，最不为人知的幕后故事

That's Me 偶像们的游戏情缘
虚拟世界，真实魅力，在游戏中扮演自己的偶像们

三上真司 恐怖征服者
恐怖天王的职业生涯与复出始末



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-519-2

掌机王SP霜降光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）